PIERWSZE WIEŚCI: F1 2010, TEST DRIVE UNLIMITED 2, WIEDŹMIN 2

GRY VIDEO I KONSOLE
KWIECIEŃ 2010 / 04/2010

新プラス NEO PLUS

PS3 | XBOX 360 | PS SP
CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PLAYSTATION
MOVE
NOWY KONTROLER SONY POD LUPĄ

RAPORT
VANQUISH
WSZYSTKO, CO WIEMY O NOWEJ GRZE TWÓRCY RESIDENT EVIL

RECENZJA
JUST CAUSE 2
ORGIA ZNISZCZENIA NA TROPIKALNEJ WYSPIE

JUŻ GRANE
LOST PLANET 2
POWRÓT NA PLANETĘ WIELKICH ROBALI

RECENZJA
METRO 2033
ZŁO CZAI SIĘ W MOSKIEWSKIM METRZE

TYLKO U NAS!
DUCHY PRZYSZŁYCH WOJEN
GHOST RECON FUTURE SOLDIER
RAPORT SPECJALNY Z SIEDZIBY UBISOFT PARIS

www.neogo.pl
04
9 771505 820004
NR 133 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS ZRECENZOWANE: **RESONANCE OF FATE, RED STEEL 2, NO MORE HEROES 2, DRAGON AGE: POCZĄTEK - PRZEBUDZENIE** / JUŻ GRANE: **BLUR, SKATE 3** / RETROPLUS: **TONY HAWK** / **TOP 10 SPORTÓW PRZYSZŁOŚCI** / **INFINITY WAR - CO DALEJ Z CALL OF DUTY?** I INNE

Tomanimi
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: MEDYK
STOPIEŃ: KAPRAL III
UZBROJENIE: PKM
Madgrepo
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: SIERŻANT III
UZBROJENIE: AEK-971
Tomski21
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIER
STOPIEŃ: PODOFICER II
UZBROJENIE: RPG7
Jose daEnforcer
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: ZWIAD
STOPIEŃ: SIERŻANT
UZBROJENIE: M24
Krzych123
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: PORUCZNIK III
UZBROJENIE: AEK-971
Resin66
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: MEDYK
STOPIEŃ: PORUCZNIK II
POJAZD: QUAD
XBOX 360
XBOX LIVE
W rolach głównych: CEZARY PAZURA MIROSŁAW BAKA
BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
PC DVD
16
PL
DICE
EA

Ciężki czołg Abrams to kawał machiny wojennej, ale jak wszystko, ma swoje słabe punkty. Półautomatyczny pocisk kierowany, ostrzał artyleryjski naprowadzany laserem czy samobójczy atak żołnierza z wyrzutnią rakiet RPG powoduje, że musisz być szaleńczo odważny aby go używać.

JAK CHCIAŁBYŚ MNIE ROZWALIĆ?

ROZPOCZNIJ WOJNĘ 5 MARCA | WWW.BFBC2.PL

16 XBOX 360. PC DVD ROM PlayStation Network PS3 PlayStation 3 DICE EA

© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Loga: Battlefield Bad Company, Frostbite i DICE są znakami towarowymi EA Digital Illusions CE AB. EA i logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Loga: „PlayStation", „" i „PSP" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logo PlayStation Network jest znakiem usługi oferowanej przez Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

BATTLEFIELD
BAD COMPANY™ 2
W rolach głównych:
Cezary Pazura oraz Mirosław Baka
Gra w pełnej, polskiej wersji językowej
na Xbox 360™ i PC DVD.
POLSKA WERSJA
PL
DUBBING
larrymisiek
masto_szczep
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: PLUTONOWY II
pawelp
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: SIERŻANT II
Skwierczu
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: ZWIAD
STOPIEŃ: SIERŻANT II
UZBROJENIE: PKM
Shyduck
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIER
STOPIEŃ: PORUCZNIK I
POJAZD: CAV
baraneiro
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: KAPRAL II
DirtyPawcio
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
juzwa
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIER
STOPIEŃ: STARSZY SIERŻANT I
UZBROJENIE: M24
ashe99
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIER
STOPIEŃ: MAJOR II
UZBROJENIE: RPG-7

„Intensywna kampania oraz urozmaicony, wciągający i świetnie zbalansowany multiplayer już teraz czynią z Battlefield: Bad Company 2 głównego kandydata na Króla Shooterów A.D. 2010. „ - **PSX Extreme**

„Gameplay miażdży na całej linii zawstydzając całą konkurencję. Engine został maksymalnie dopalony, a rozbudowana destrukcja jest właśnie tym, czego oczekuję po next genowych grach” - **Konsolowisko.pl**

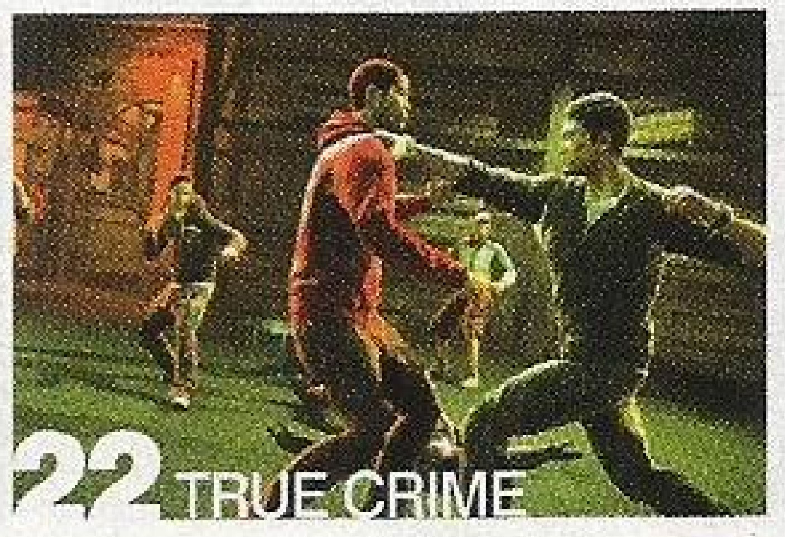
„Na kolana przed potęgą BF.” - **NEO Plus**

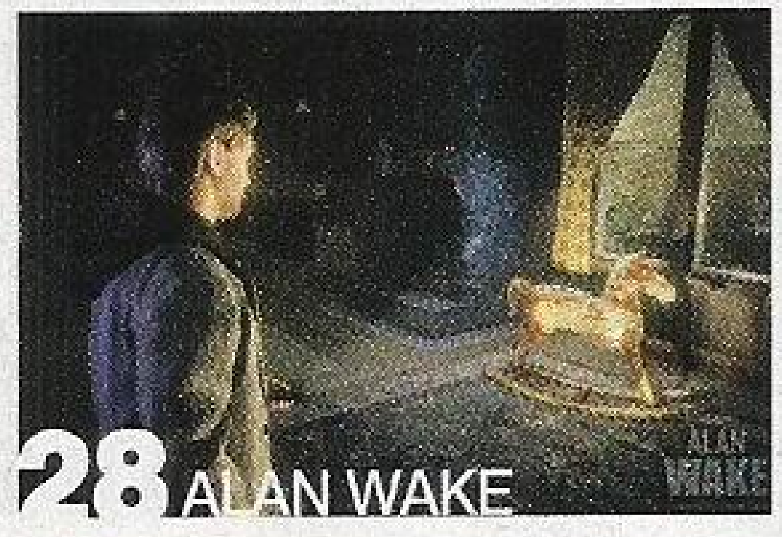
MENU // KWIECIEŃ 2010

50 GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

60 METRO 2033

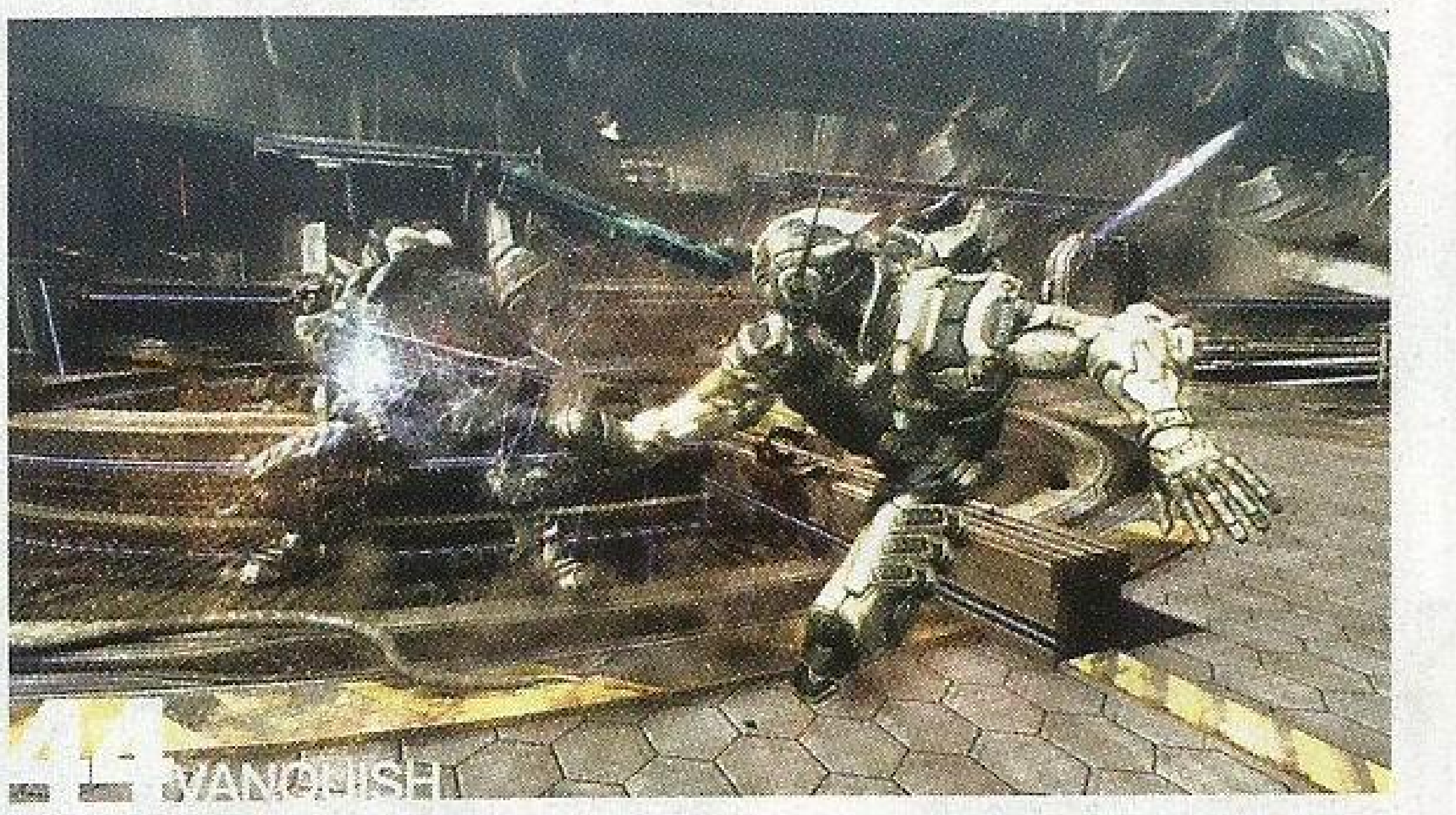
14 MAJIN


22 TRUE CRIME


28 ALAN WAKE

32 PLAYSTATION MOVE

38 LOST PLANET 2


44 VANQUISH

SPECJAŁ

032> I LIKE TO MOVE IT MOVE IT
PlayStation Move to oficjalna nazwa magicznej różdżki firmowanej przez Sony. Wszystko, co wiemy o tym urządzeniu w specjalnym materiale.

036> OPOWIEDZ MI BAJKĘ
Aby gry stawały się coraz bardziej dorosłym medium, potrzebują coraz lepszych scenariuszy. Sasori przygląda się szkole pisania skryptów.

038> LOST PLANET 2
Sequel wielkiego hitu Capcom poddany solidnym oględzinom przez Faxa. Zapowiada się konkretna rzeźnia.

042> W CIENIU KOLOSÓW
Wielkie koncerny nie mają monopolu na kreatywność; gry niezależnych twórców od dłuższego czasu podbijają świat. Przyglądamy się zjawisku i typujemy najciekawsze domorosłe produkcje.

044> VANQUISH
Gdy Shinji Mikami zabiera się za nową grę, to zawsze jest na co czekać. Raport.

048> INFINITY WAR
Szok, horror, w Infinity Ward poleciały głowy! Callofdutygate w materiale Gonza.

050> GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
Tom Clancy firmujący swoim nazwiskiem serię Ghost Recon musi być zachwycony – Duchy zmieniają kamuflaże, giwery i... Ekskluzywny raport z Parzyża.

NEWSFLASH

008> WEDŹMIN 2
CD Projekt RED pokazał wreszcie sequel najpopularniejszej polskiej gry wszech czasów.

014> MAJIN AND THE FALLEN KINGDOM
Prawie jak Ico, prawie jak Colossus...

018> BLUR
Sprawdzamy betę nowego racera Bizarre Creations.

022> TRUE CRIME
Całkowity reboot serii – nowy bohater, nowa miejscówka, ale prania po twarzach z pewnością nie zabraknie.

026> F1 2010
Codemasters w pocie czoła pracują nad next-genową inkarnacją naszego kolejnego sportu narodowego ;)

028> ALAN WAKE
Jeszcze przed premierą – wywiad z Oskari Hakkinenem, dyrektorem rozwoju serii.

STAŁE

020> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

031> ACHIEVEMENT UNLOCKED
Felieton Kroogera specjalnie dla Was.

056> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

057> HOW TO TRAIN YOUR DRAGON
058> ECHOSHIFT
059> PRISON BREAK: THE CONSPIRACY
060> METRO 2033
062> LUNAR: HARMONY OF SILVER STAR
062> BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER PORTABLE
063> WAY OF THE SAMURAI 3
064> TOY SOLDIERS
064> FRET NICE
064> ROCKET RACING
064> ICE ROAD TRUCKERS
064> DIGI-TILES
064> SCRAP METAL
065> DANTE'S INFERNO /PSP
066> DRAGON AGE: POCZĄTEK – PRZEBUDZENIE
068> FAT PRINCESS: FISTFUL OF CAKE /PSP
068> EYE OF JUDGMENT LEGENDS
069> SUPERSTARS V8: NEXT CHALLENGE
070> RED STEEL 2
072> HALF-MINUTE HERO
073> DISNEY'S ALICE IN WONDERLAND
073> BODERLANDS: SECRET ARMORY OF GENERAL KNOXX
073> RESIDENT EVIL 5: DESPERATE ESCAPE
074> RESONANCE OF FATE
076> GUITAR HERO: VAN HALEN
076> AC/DC LIVE: ROCK BAND
077> MOTO GP 09/10
078> JUST CAUSE 2
080> SUPREME COMMANDER 2
081> SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL
081> ENDLESS OCEAN 2
082> NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE
084> INFINITE SPACE 2
084> PICROSS 3D
084> WWE SMACKDOWN vs. RAW 2010 /NDS
084> SO BLONDE: BACK TO THE ISLAND
084> POKEMON: HEARTGOLD/SOULSILVER
085> PERFECT DARK /XBLA

METRO
2033
BÓJ SIĘ PRZYSZŁOŚCI
www.metro2033.pl
JUŻ W SPRZEDAŻY
16
www.pegi.info
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
NAPISY
CDPROJEKT
*dotyczy tylko wersji PC
4A GAMES
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
THQ
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
XBOX LIVE
Games for Windows
XBOX 360

© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. PhysX © 2002-2010 NVIDIA Corporation. All Rights Reserved. NVIDIA, the NVIDIA logo, PhysX, the PhysX logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries and used under license. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft.

Żołnierze przyszłości

W Ghost Recon: Future Soldier, Vanquish i Lost Planet 2

Po wielkim trzęsieniu ziemi, jakie miało miejsce miesiąc temu (pamiętacie chyba zrecenzowaną Wielką Piątkę lutego i marca) mamy nieco spokojniejszy miesiąc. Spokojniejszy, ale to nie znaczy, że kompletnie pozbawiony dobrych gier. Na szczególną uwagę zasługują Just Cause 2 (bo tak dobrej sandboxowej rozwałki nie było od dłuższego czasu), Metro 2033 (bo tak fachowego klimatu w efpeesie, który nie nazywa się Fallout 3 również ze świecą szukać) oraz Dragon Age: Początek – Przebudzenie (bo w tym przypadku mamy udaną próbę wskrzeszenia klasycznych, tłustych mission packów sprzed 15 lat, a to coś, obok czego fani nie mogą przejść obojętnie). Nieźle zarządziło też Wii z dwiema hardcore'owycmi grami, czyli znakomitym – o dziwo – Red Steel 2 i zakręconym jak mózg Sudy 51 No More Heroes 2: Desperate Struggle. Całkiem nieźle poczyna sobie w tym miesiącu również PSP, które ostatnio nie było karmione nowymi, wartościowymi pozycjami.

Mielu pojechał do Paryża, gdzie w siedzibie developera miał możliwość obejrzeć w akcji najnowszą część Ghost Recona. Idąc z duchem czasu, Duchy (haha) darowały sobie taktykę i wydawanie rozkazów na rzecz bardziej sycącej rozwałki. Jednocześnie cieszy mnie, że autorzy zdecydowali się przenieść grę nieco w przyszłość; po co nam kolejny klon Modern Warfare tudzież nowego Medal of Honor? W przyszłości są nowe giwery i zabawki pomocne w sianiu pożogi. Z kolei Fax przedpremierowo ograł Lost Planet 2, a widząc jego entuzjazm, ja również czekam z niecierpliwością na tę grę, a właściwie na cztery egzemplarze, bo jest wręcz stworzona do sieciowego koopa. Capcom nie zawodzi, podobnie jak jego były pracownik Shinji Mikami, który uchylił rąbka tajemnicy i zaprezentował światu swoje nowe dzieło: Vanquish. Jednego grze nie można odmówić: ma przefachowy styl, który miłośnicy japońszczyzny łykną bez popitki.

Ważnym wydarzeniem marca była także konferencja CD Projekt, na której pierwszy raz publicznie pokazano sequel Wiedźmina. Czy będzie również na konsole? Naturalnie; ta gra jest w mojej opinii pisana z myślą o sterowaniu joypadem. Na deser zaś przyglądamy się PlayStation Move. Motion controller według Sony zapowiada się intrygująco, ale jak zawsze dla nas najważniejsze będą gry. Głównie core'owe. A na ich szerszą prezentację będziemy musieli poczekać zapewne do E3, albo Gamescom.

Zapraszam do lektury i do przeczytania na początku maja! //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
grande De Rossi, magico Toni, forza Giallorossi!
Czy miesiąc w którym wreszcie zrzuciliśmy puchowe kurtki i czapki mógł być słaby? Same pozytywy – przeklęta zima wreszcie odpuściła, ludzie w naszym kraju zaczynają się nieśmiało uśmiechać na ulicach, pokazano Wiedźmina 2 (po pięciu minutach prezentacji zastanawiałem się kiedy wyskoczy z boku licznik combosów i czy autorzy przyznają się do QTE), Roma roztrzaskała Inter i The Special One musiał wreszcie podkulić ogon. Ach, żyć nie umierać. Oby tak dalej.

MARCIN SIKORA // Marcellus
Fatum vs. Tyche
To zdecydowanie nie był łatwy miesiąc. Po wypasionym lutym, w którym byłem seryjnym mordercą bogów i tropiłem seryjnego mordercę ludzi, nadszedł czas jeżdżenia w kółko w jakichś podrzędnych racerach. Ach, czemuż Polyphony nie wydało Gran Turismo 5 w marcu, byłaby taka ładna kontynuacja fajnego trendu. A tak, czekam na to, co przyniesie los. Pewnie kolejne wyścigi, jak go znam, padalca. Nie zostawiaj mnie, Kratosie!

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
show must go on
Wiem, że nie powinienem, ale cieszę się z konfliktu na linii Activision-Inifnity Ward. Może gdyby Kotick nie był takim zarozumiałym gburem, patrzyłbym na to inaczej, a tak cieszę się, że wydawca dostał pstryczka w nos. Ciekawią mnie kolejne odcinki tego serialu, wydarzenia z początku czerwca mogą mieć duży wpływ na branżę. Albo zerowy (oby nie). Sześć lat temu oficjalnie rozpocząłem swoją przygodę z NEO+, uczczę tę okazję w Nowym Jorku. Teraz już wiecie czemu chciałem być crapmasterem ;-)

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
daysleeper
Nagły atak wiosny może i nie zaskoczył drogowców (chociaż oni żyją w permanentnym stanie zaskoczenia), ale skutecznie zaburzył mi tryb życia. Jeszcze do niedawna kładłem się – a za oknem ciemno, wstawałem – też ciemno. Taki pewnik w życiu. A teraz nie dość, że wschodzące słońce łapie mnie jeszcze często przy robocie (albo graniu), to wraz z nim przyłażą ptaki wszelakiej maści, oddając się tradycyjnym ćwierkom i trelom (bodajbyście wyzdychały). Ale po to bogowie stworzyli słuchawki i Dillinger Escape Plan.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
biblia i gun
Wow, ale się Wii rozpędza. W tym miesiącu testujemy ponadprzeciętnie dobre No More Heroes 2 i Red Steel 2, za miesiąc sprawdzimy Monster Hunter 3, za dwa Super Mario Galaxy 2, za trzy Metroid: Other M i aż strach pomyśleć, co będzie później. Może Wszechświat imploduje? A propos, skończyłem wreszcie Mass Effect 2 i nie mogę przestać narzekać na fabułę zbudowaną według schematu: dostań od Kolektorów – zbierz drużynę – wyśledź Kolektorów – „ulepsz" drużynę – dokop Kolektorom.

GRZEGORZ BROL // Fax
pierniki z Rivii
Najlepsze pierniki pochodzą z Torunia? To miasto powinno być słynne z pierogów w chlebie, ale wszyscy pamiętają o piernikach. Ja z kolei zapomniałem w co grałem w tym miesiącu, co sugeruje, że nie był on łatwy, a na dźwięk skrótu jRPG dostaję już uczulenia. Dlatego chętnie zagrałbym w Wiedźmina, który być może pojawi się na konsolach. Tylko że Geralt to nie zwykły rębajło, a z drugiej strony, cRPG również u mnie nie przejdzie, więc jak to będzie?

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
efekt bez masy
„Nie chodźcie do szkoły, nie słuchajcie rodziców, grajcie w Mass Effect 2" – to słowa z oficjalnej polskiej zapowiedzi i chyba nie muszę dodawać nic ponad to, że po pierwsze – gra jest od 18 lat, a po drugie, gracze to nie tylko dzieci. Jakim cudem główny aktor dubbingujący grę pozwala sobie na wygłoszenie tak wyjątkowej sentencji? Że się strzela? Że postacie nierzadko przypominają żaby albo knury? Jakoś nie przeszkadzało to nam w redakcji zarywać nocek, bo „dwójka" to w pełni dojrzała odsłona serii.

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
fire in the hole!
Wiosna idzie! Choć właściwie z czego tu się cieszyć – za oknem będzie pięknie, więc nieco głupio tak kwitnąć przy słonecznej pogodzie przed konsolą. Dni będą coraz dłuższe, przez co wieczorami jasność w okna zaglądać będzie, co obniży oczywiście komfort wpatrywania się w nasze plazmy. Co gorsza, zaczną budzić się nasze i płci przeciwnej hormony, a życie towarzyskie rozkwitać. Bez obaw jednak, jesteśmy profesjonalistami. Od gier oderwać nas może tylko granat odczepny!

Special Guest Stars: Krooger, zooltar

PIERWSZE WIEŚCI: F1 2010, TEST DRIVE UNLIMITED 2, WIEDŹMIN 2
GRY VIDEO I KONSOLE
NEO PLUS
PLAYSTATION MOVE
VANQUISH
JUST CAUSE 2
LOST PLANET 2
METRO 2033
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER

Numer 133 // **kwiecień** 2010
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora
//**marcellus@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek
//**mielu@neo-plus.pl**
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol
//**fax@neo-plus.pl**

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

1 – w marcu pierwsze urodziny obchodził Quake Live. Wiemy, że to nie jest gra na konsole, ale chcieliśmy się pochwalić, że w ogólnej liczbie 810 milionów fragów znalazło się prawie sto tysięcy fragów Gulasha. Prawie STO TYSIĘCY. Nawet nie pytajcie ile aczików z kategorii „ma je mniej niż X procent graczy" ma na swoim koncie naczelny eNplusa. Holly Shit czy uzależnienie?

4 – niecałe cale – tyle wynosi przekątna ekraników 3DS, nowej przenośnej konsoli Nintendo, o której po raz pierwszy usłyszeliśmy w czasie Game Developers Conference 2010. Oficjalna prezentacja handhleda na tegorocznym E3. Ekraniki są mniejsze niż te w DS XL (4,2 cala), ale według ekspertów muszą mieć wyższą rozdzielczość, żeby wyświetlać obraz w 3D.

29 – milionów złotych kosztowało wyprodukowanie pecetowego exclusive'a The Witcher. Przy obrotach CDP na poziomie 90 milionów, to olbrzymia kwota. A ile pieniędzy utopiono w Powrocie Białego Wilka, konwersji Wiedźmina na konsole, która została zawieszona? Tego się nie dowiemy.

36 – firm już pracuje nad grami na PlayStation Move, a wśród nich Konami, Activision, EA, Namco Bandai, Square Enix, Sega, Tecmo, THQ, Ubisoft, Game Republic, Capcom, nawet Atlus. Wiemy już o pierwszej konwersji z Wii, a jest nią Lord of the Rings: Aragorn's Quest. Spodziewamy się, że to dopiero początek lawiny.

36 – milionów dolarów odszkodowania od Activision domagają się Jason West i Vince Zampella za, ich zdaniem, bezpodstawne wyrzucenie ich z pracy. Wydawca nie przedstawił im żadnych konkretnych powodów dlaczego wypowiedziano im umowę. Byli szefowie Infinity Ward dodatkowo chcą uzyskać pełną kontrolę nad marką Modern Warfare. Kotick wyda fortunę na prawników, ale nie odpuści.

W KWIETNIU PODKRĘCAMY TEMPERATURĘ!

Splinter Cell Conviction PC / XBOX 360

89.90 / 189,90

- « Polska wersja
- « Więcej akcji, niż w poprzednich "Splinterach"
- « Pełen arsenał zapierających dech w piersiach innowacji
- « Unikalny typ narracji
- « Opcja kooperacji dla dwóch graczy!

Splinter Cell Conviction - Edycja Kolekcjonerska PC

139,90

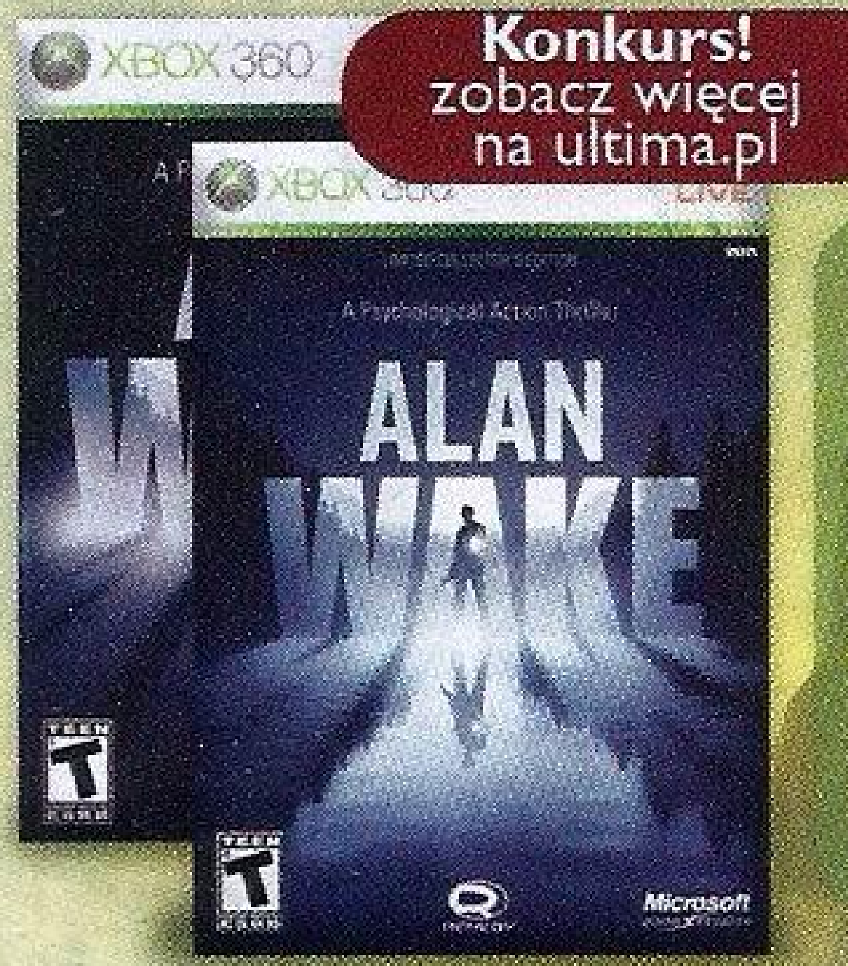
- « Figurka bohatera
- « Płyta z grą w metalowym pudełku
- « Ścieżka dźwiękowa
- « Tryb Infiltration
- « Specjalny strój dla Sama Fishera
- « Wcześniejszy dostęp do trzech rodzajów broni

ZOBACZ
naszą prezentację
ultima.pl/splinter_cell_conviction

Alan Wake Edycja Normlna / Edycja Specjalna

179,90 / 219,90

Konkurs!
zobacz więcej
na ultima.pl



- « Psychologiczny thriller eklsuzywnie wydany na Xboxa 360!
- « Fabuła ze zwrotami akcji, frapującymi postaciami i szokującymi odkryciami
- « Gra twórców Maxa Payne'a!

Prince of Persia Forgotten Sands PL - PC / XBOX 360 / PS3 / PSP

109,90 | od 179,90 | 119,90

- « 2 wersje językowe na konsole - PL i ANG!
- « Prince of Persia znowu w starszym, świetnym stylu!
- « Mix sprawdzonych rozwiązań - walki, platformy i zagadki!
- « Nowe umiejętności wpływania na siły natury

GTA Episodes from Liberty City PC / PS3

99,90 / 129,90

- « Dwie świetne historie z GTA niewymagające podstawy!
- « Nareszcie na PS3 i PC!
- « Duża dawka kobiet, broni i krwawych porachunków!

Monster Hunter Tri standard / z padem - Wii

od 179,90

- « Drużynowe polowanie na potwory!
- « Liczne elementy RPG!
- « Również zestaw z czarnym klasycznym padem
- « Kompatybilne z Wii Speak

Jak&Daxter Zagubiona Granica

99,90

InviZimals + kamera!

139,90

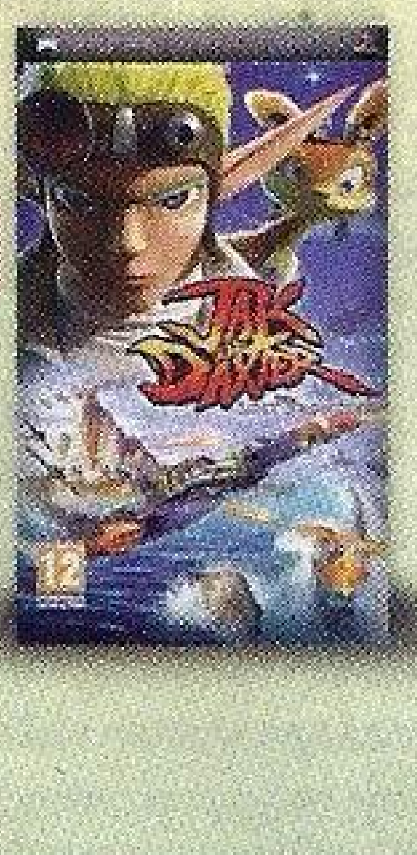
BuZZ! Quiz World

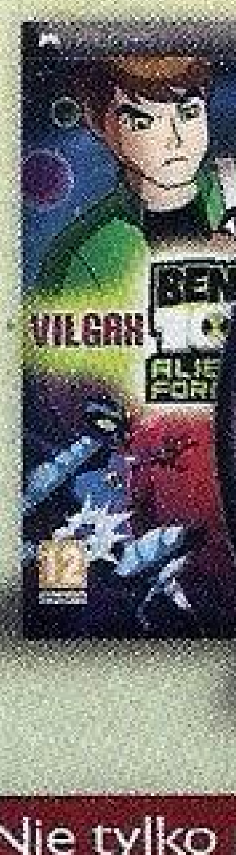
89,90

Ben 10 Alien Force Vilgax Attacks

89,90

Więcej gier PSP na ultima.pl





PlayStation Portable 3004

579,-

Ładna pogoda?
Graj na dworze! :)

Nie tylko premiery! Nie przegap tych okazji!

- · Battlefield Bad Company 2 PS3/X360....189,90
- · Bioshock 2 PS3/X360....149,90
- · Daksiders PS3....139,90
- · MAG PS3....139,90
- · Modern Warfare 2 Prestige Ed. (noktowizor!)....459
- · Full Auto 2 PS3....49,90
- · Virtua Fighter 5 PS3....79,90
- · Virtua Tennis 2009 PS3....79,90
- · Star Ocean 4 X360....79,90
- · Call of Juarez 2: Więzy Krwi X360....119
- · God of War Collection PS3....139,90
- · Fallout 3 Ed. Kol. PS3/X360....79,90
- · Aliens vs Predator PS3/X360....159,90
- · GTA IV PS3/X360....89,90
- · Brutal Legend PS3/X360....129,90
- · Blue Dragon X360....39,90
- · Bayonetta PS3/X360....139,90
- · Crackdown X360....39.90
- · Dark Sector X360....39,90
- · Vampire Rain X360....39,90
- · Turok X360....39,90
- · Lost X360....39,90
- · Legendary X360....39,90
- · Guitar Hero III + gitara PS3/X360....199
- · Just Cause 2 PS3/X360....179,90
- · Gears Of War X360....59,90

Kontakt

ULTIMA.pl

SKLEP: (22) 624-78-16
BIURO: (22) 485-52-11
ultima@ultima.pl
WWW.ULTIMA.PL

WIEDŹMIN 2: ZABÓJCY KRÓLÓW

CD Projekt RED pokazuje sequel Wiedźmina

CZY GERALT WYMORDUJE PRZEDSTAWICIELI GATUNKU RPG NA KONSOLACH?

Później mówiono, że człowiek ten nadszedł od północy od bramy Powroźniczej. Szedł pieszo, a objuczonego konia prowadził za uzdę. Było późne popołudnie i kramy powroźników i rymarzy były już zamknięte, a uliczka pusta. Było ciepło, a człowiek ten miał na sobie czarny płaszcz narzucony na ramiona. Zwracał uwagę (Andrzej Sapkowski, Ostatnie życzenie, superNOWA, Warszawa 1995).

KREW ELFÓW

Kto by pomyślał, że od tych słów rozpocznie się rewolucja na polskiej scenie fantasy. Andrzej Sapkowski zadebiutował w 1986 roku w miesięczniku Fantastyka i w ciągu następnych lat zyskał status jednego z najpopularniejszych i najbardziej cenionych pisarzy w naszym kraju. Fantastyka w końcu wyszła z getta, Sapkowski pięciokrotnie zdobył nagrodę im. Janusza A. Zajdla, oraz został doceniony przez media głównego nurtu i otrzymał Paszport Polityki. Wiedźmina zacząłem czytać, bo odkrył go mój tata i tak się przyjęło, że do dzisiaj kupujemy wszystko, co wyda Sapkowski. Mój szanowny ojciec czyta również niniejszy periodyk, ale będzie to dopiero drugi raz, gdy zobaczy w nim Geralta z Rivii. Na pewno jednak nie ostatni.

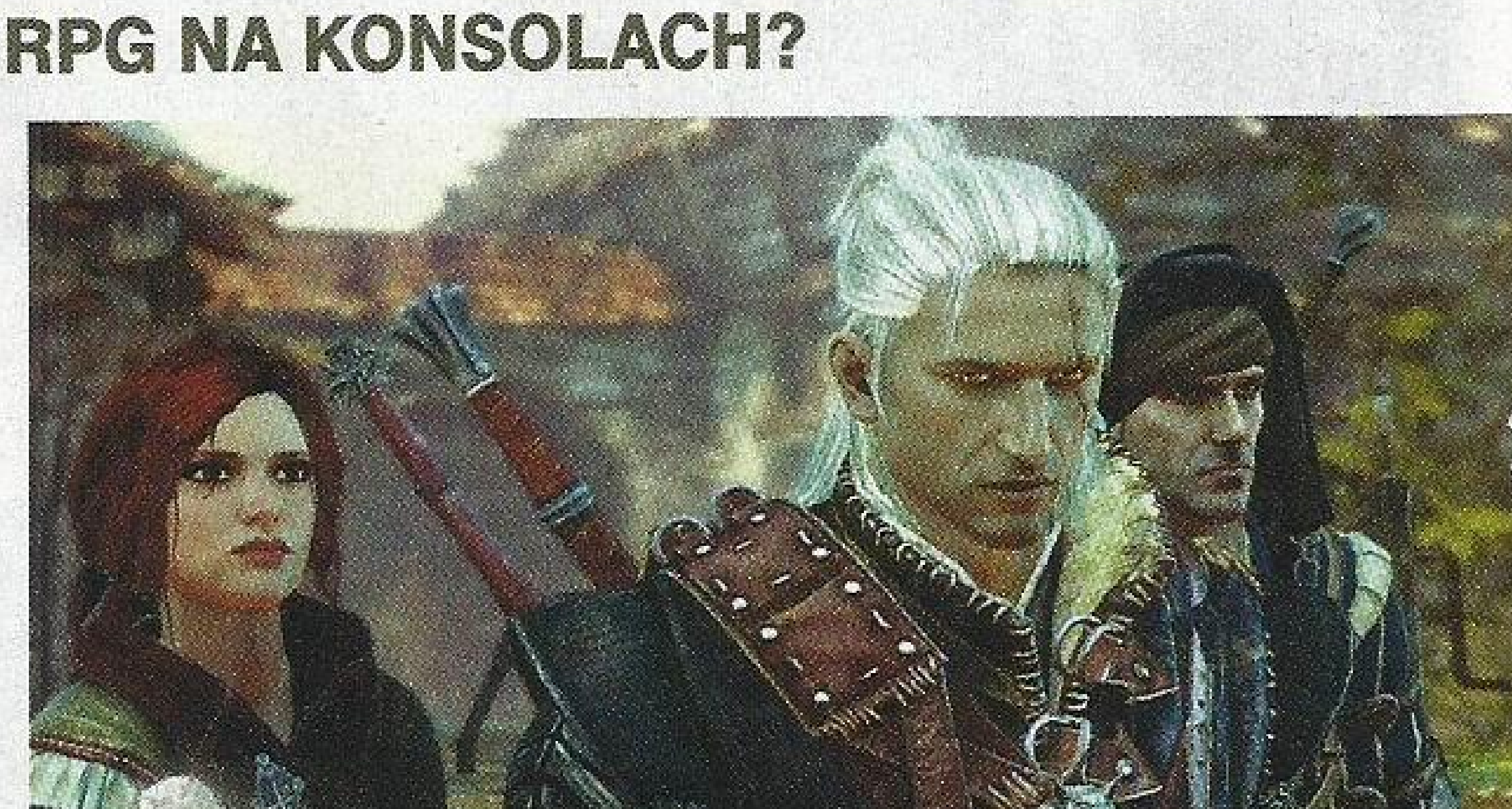
Tak się niestety stało, że Wiedźmin nie trafił na konsole, choć trwały prace nad konwersją pecetowego hitu, który sprzedał się na całym świecie w nakładzie przekraczającym 1,5 miliona egzemplarzy. Podczas CD Projekt Conference Spring 2010 dowiedzieliśmy się, że ten projekt leży na półce w stanie spoczynku, choć CD Projekt chciałby go kiedyś wyciągnąć na światło dzienne. Czy to nadal możliwe? Bardziej prawdopodobna wydaje się premiera Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na Xbox 360 i PlayStation 3; wprawdzie gra nie została oficjalnie zapowiedziana na konsole, ale CDP jest przekonane, że tak się stanie, więc teraz pozostaje tylko czekać i śledzić rozwój wypadków podczas prac nad tym tytułem. Pytanie, czy warto?

CZAS POGARDY

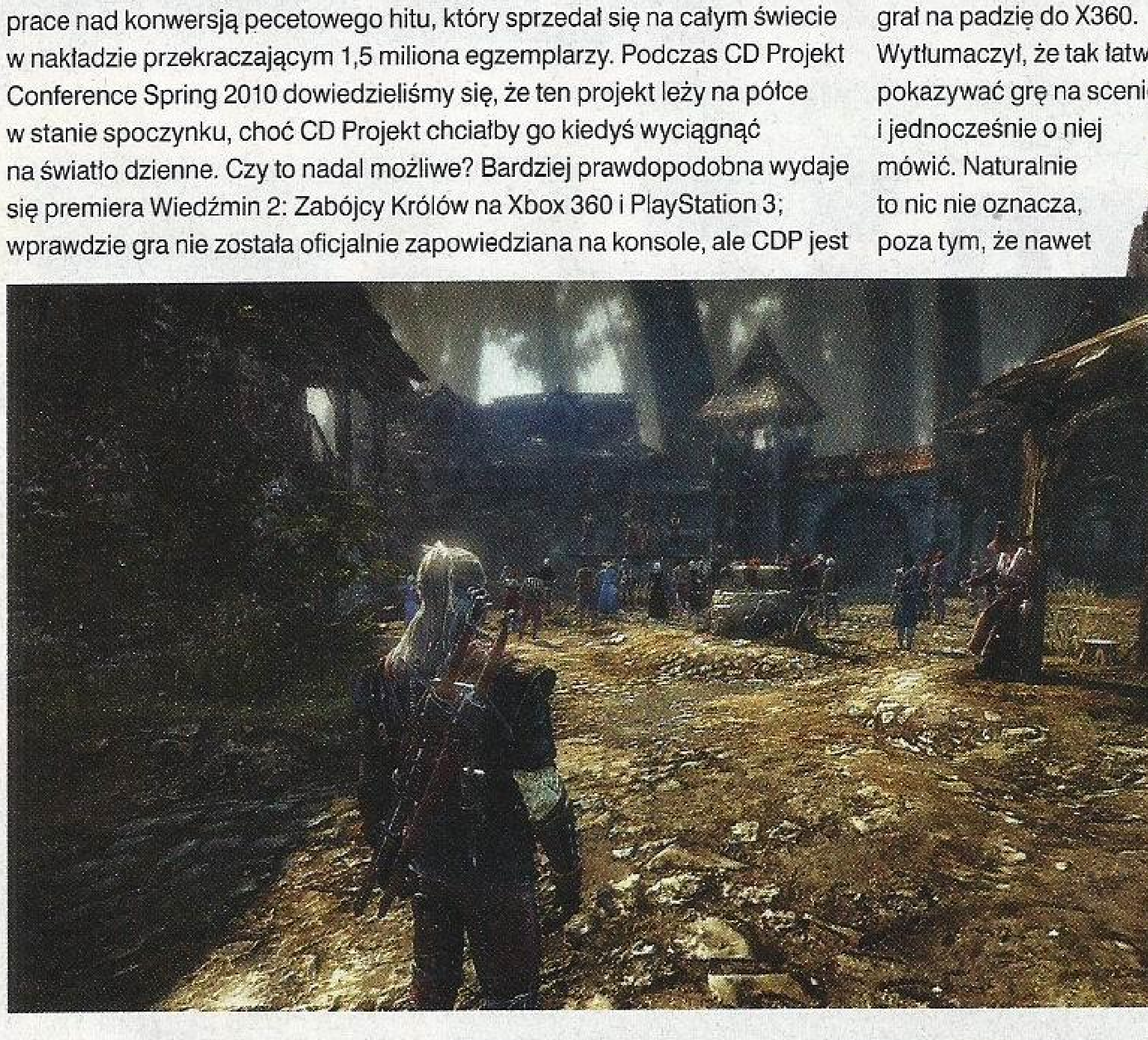
Moim zdaniem jak najbardziej, bo na rok przed premierą Assassins of Kings (angielski podtytuł) wygląda fenomenalnie i pozostawia daleko w tyle Dragon Age: Początek, powoli zbliżając się do poziomu Mass Effect 2. W trakcie CD Projekt Conference Spring 2010 po raz pierwszy zaprezentowano grywalny fragment rozgrywki – pecetowy, ale jeden z producentów grał na padzie do X360. Wytłumaczył, że tak łatwiej pokazywać grę na scenie i jednocześnie o niej mówić. Naturalnie to nic nie oznacza, poza tym, że nawet na komputerach gra się wygodnie korzystając z „naszych" kontrolerów.

A może jednak to znak, że Wiedźmin 2 zmierza na HD-geny? Moje konsolowe oczy z miejsca dostrzegły, że nowe przygody Geralta nie wyglądają, jak gra pecetowa. RPG na komputery powinny charakteryzować się milionem ikonek na ekranie, paskami szybkiego dostępu do przedmiotów, a tymczasem w Zabójcach Królów HUD jest praktycznie pusty. Jest to rozwiązanie, które od lat promuje Peter Molyneux z Lionhead, a ostatnio odgraża się, że w Fable III kompletnie zrezygnuje z HUDa.

Poza tym system walki jest bardzo prosty, oparty na unikach i kontrach, co również przypomina serię Fable, a może raczej Prince of Persia i Batman: Arkham Asylum – Geralt zadaje kilka ciosów i nie są to predefiniowane combosy (można taką sekwencję w dowolnym momencie przerwać), robi przewroty i uniki, płynnie przechodzi od jednego przeciwnika do drugiego atakując stojących z przodu, z tyłu lub z boku. Wygląda to o wiele bardziej, jak w slasherze, niż komputerowym RPG w stylu Risena.



☐ **Developerzy przez cały czas pracują nad odpowiednią mimiką twarzy postaci. Zauważyliście, że zmieniła się twarz bohatera?**



CHRZEST OGNIA

Drużyna Geralta wpadła w pułapkę i została ostrzelana przez elfickich łuczników. Bohaterów uratowała szybka reakcja czarodziejki Triss Merigold, która postawiła magiczną barierę odbijającą strzały. Ta akcja (i utrzymanie bariery) kosztowała ją dużo energii, kobieta zemdlała, trzeba było ją przenieść do pobliskiego miasta. Jeden z bohaterów niósł czarodziejkę, a Wiedźmin walczył z tymi elfami, które weszły do środka magicznej bańki.

Podobny patent pojawił się w Mass Effect 2. Przypadek? Nawet kamera była typowa dla gier konsolowych i gdyby CD Projekt nie potwierdził, że obecny kod działa na komputerze, to obstawiałbym, że prezentowano Wiedźmina na Xboksie 360. Producent potwierdził, że tym razem użyto autorskiego silnika umożliwiającego tworzenie gier RPG z nieliniową fabułą na wielu platformach. Nowa technologia zapewnia doskonałą grafikę, co było wyraźnie widoczne nawet okiem nieuzbrojonym, więc naprawdę mam nadzieję, że tym razem my konsolowcy również wcielimy się w Geralta.

WIEŻA JASKÓŁKI

Zaprezentowane materiały nastrajały bardzo optymistycznie. Las wyglądał fantastycznie i moim zdaniem przebija podobne tereny z Lost Planet 2. Znakomicie prezentowało się również miasteczko w średniowiecznym stylu, choć kolorowe stroje mieszkańców za bardzo kontrastowały z ciemną kolorystyką zabudowań. Przy okazji, spotkaliśmy starego znajomego. Jaskier kolejny raz wylądował na szubienicy, a Geralt mógł w pokojowy lub siłowy sposób spróbować uwolnić przyjaciela. Tutaj pojawiło się kolejne nawiązanie do konsol, gdyż gracz w niektórych scenach będzie musiał szybko decydować o wyborze linii dialogowej, a jeśli będzie za długo zwlekał, gra zrobi to za niego. Z czym to się Wam kojarzy? Naturalnie z Heavy Rain. Na konferencji przedstawiciel CD Projekt RED wspomniał właśnie o grze Quantic Dream i stwierdził, że w niej ten patent się sprawdził.

Na tych kilku przykładach widać, że Wiedźmin nasiąkł konsolowym klimatem, co być może jest efektem prac nad konwersją pierwszej części. W końcu projekt był w zaawansowanym stadium i nie sądzę, żeby cały ten wysiłek koncepcyjny poleciał do kosza, skoro na sto procent opracowano system walki pod konsole. Czy to oznacza, że zastosowano go również w Zabójcach Królów? To naturalnie tylko moje gdybania, ale właściwie brakowało już tylko oceny kombinacji, jak w Devil May Cry, by Wiedźmin 2 został uznany za tytuł tworzony ekskluzywnie na konsole. Obstawiam, że po premierze gry pecetowi fani wyciągną przeciwko nam ciężkie działa, bo zmiany dotknęły również rozwoju postaci, który zapowiada się na znacznie prostszy niż w jedynce. Niestety, producent nie był w stanie powiedzieć, jak to jest, że Geralt kolejny raz startuje jako chłopiec do bicia i nie ma rozwiniętych umiejętności. Czyżby nawrót amnezji?

OBSTAWIAM, ŻE PO PREMIERZE GRY PECETOWI FANI WYCIĄGNĄ PRZECIWKO NAM CIĘŻKIE DZIAŁA, BO ZMIANY DOTKNĘŁY RÓWNIEŻ ROZWOJU POSTACI, KTÓRY ZAPOWIADA SIĘ NA ZNACZNIE PROSTSZY NIŻ W JEDYNCE

PANI JEZIORA

Wersje językowe powstaną na końcu procesu produkcji, więc na razie Geralt nie zna jeszcze języka polskiego, ale zapewniono, że CDP dołoży wszelkich starań, aby powróciła oryginalna obsada. System mimiki na razie nie radził sobie za dobrze, ponoć został wprowadzony tuż przed przygotowaniem pierwszego filmu promocyjnego. Pewne kontrowersje wywołała także sama twarz Geralta, która nie przypomina tej z oryginału, ale CD Projekt RED tłumaczy, że technologia poszła do przodu, więc fani muszą przełknąć fakt, że gra... Będzie wyglądać lepiej. My natomiast musimy uzbroić się w cierpliwość. Nawet jeżeli pecetowa wersja zostanie wydana w planowanym terminie, czyli za rok, to konsole z pewnością poczekają dłużej na Rzeźnika z Blaviken, który nadejdzie w tym swoim czarnym płaszczu narzuconym na ramiona i upuści krwi konsolowemu gatunkowi RPG. **//Fax**

CD PROJEKT CONFERENCE SPRING 2010

25 marca 2010 w warszawskim klubie Loft44 odbyła się konferencja CD Projektu nazwana dla niepoznaki CD Projekt Conference Spring 2010. Na miejscu stawili się dziennikarze branżowi z Polski i zza granicy (z tłumu wyłowiliśmy Czechów i Węgrów), ale nie zabrakło również mediów masowych, co pokazuje, jak ważną firmą jest CD Projekt w Polsce. W końcu to laureat konkursu „Przedsiębiorca roku" (2008) organizowanego przez Ernst&Young, który po świetnych latach 2007 i 2008 bardzo mocno ucierpiał z powodu kryzysu, czy jak wolą mówić szefowie firmy „spowolnienia gospodarczego". To również wydawca pecetowego Witchera, naszego najlepszego growego towaru eksportowego promującego Polskę na całym świecie.

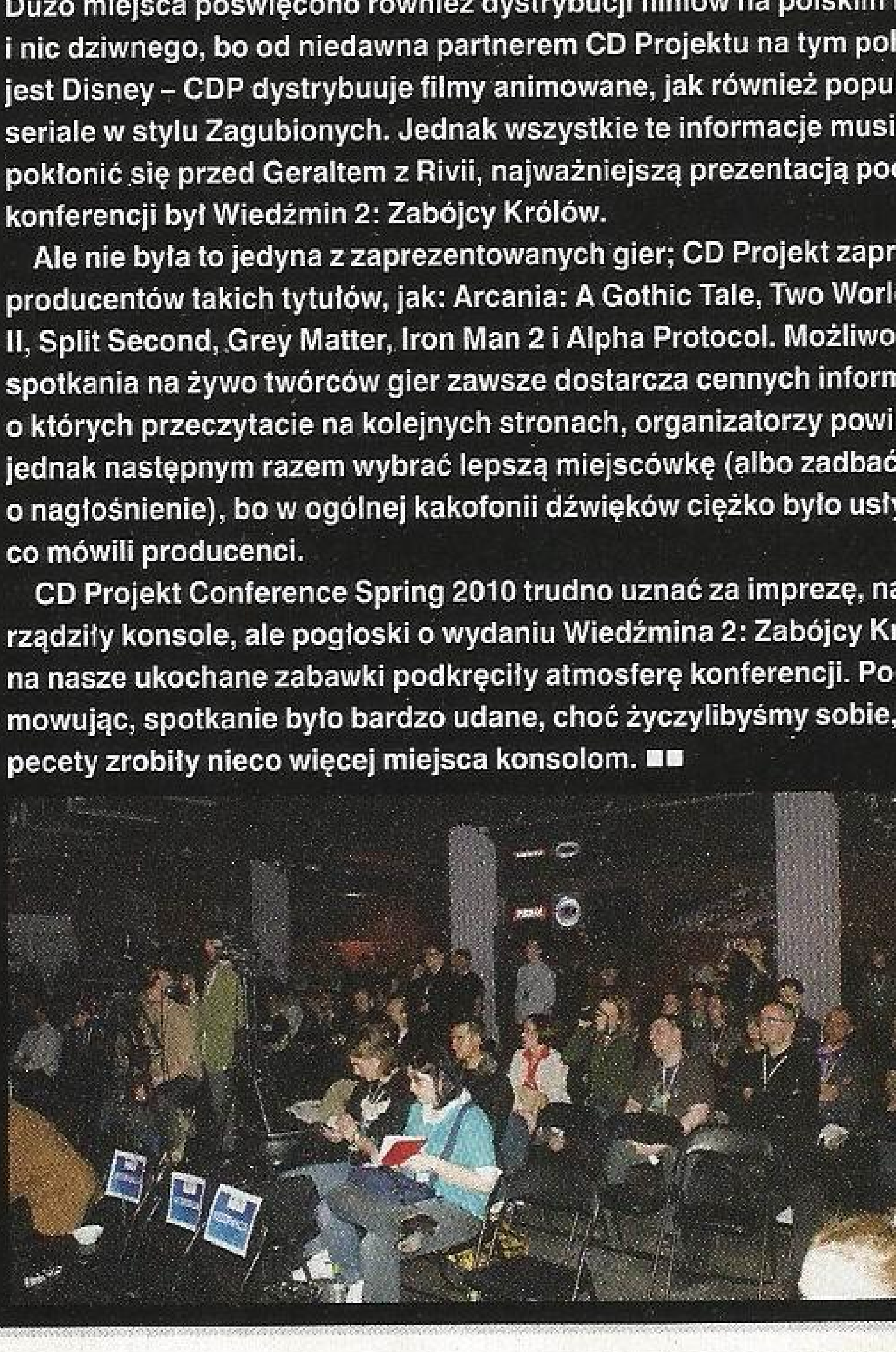
Na początku konferencji podsumowano ostatnie lata działalności, niestety dominował spadek obrotów i zmniejszenie zatrudnienia. Jednak prognozy na 2010 i 2011 rok wskazują na upragniony wzrost. Zresztą CD Projekt ma bardzo ambitne plany na najbliższe lata i chce zaistnieć na rynku globalnym, w czym ma mu pomóc platforma GOG.com.

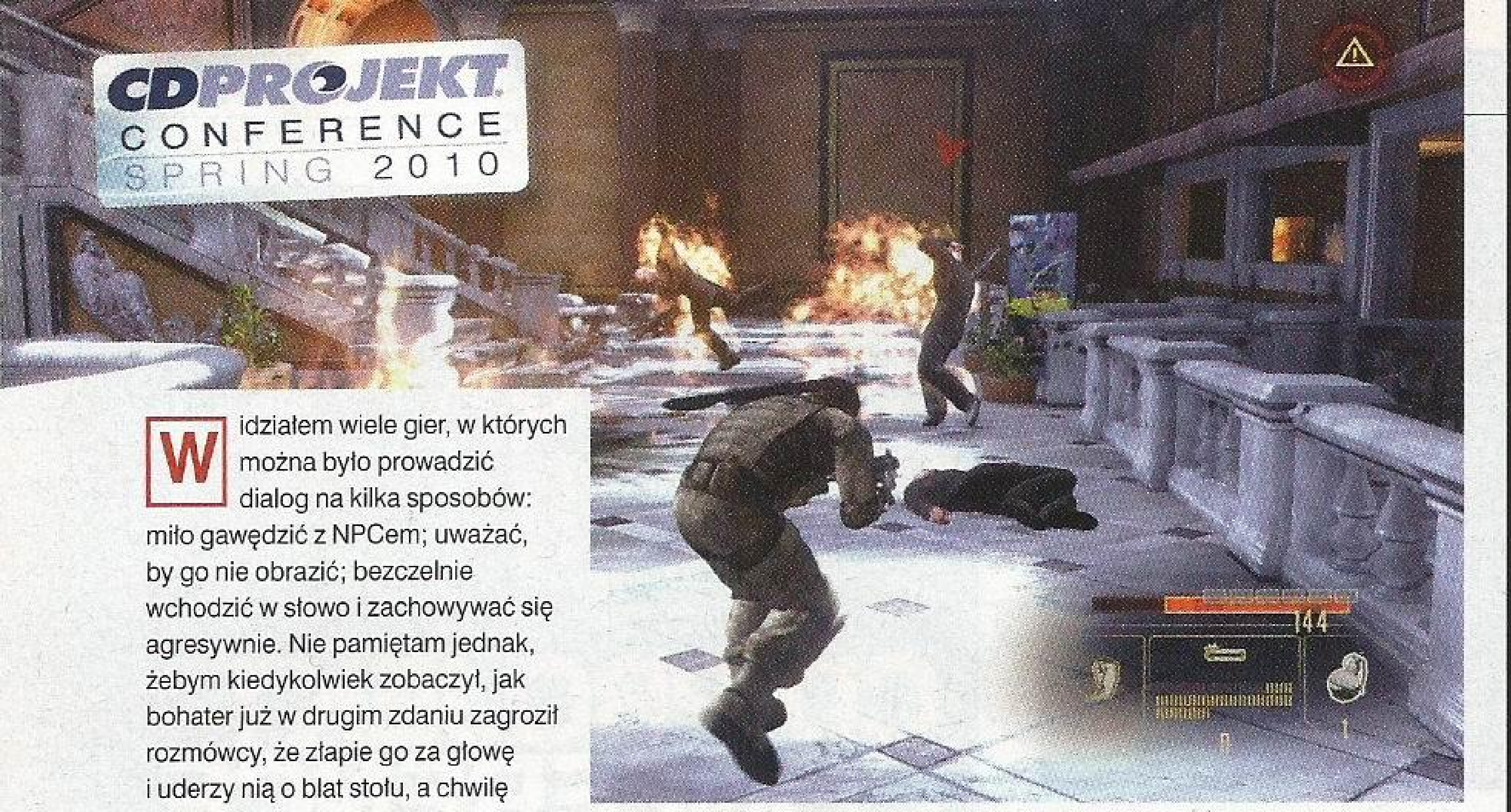
Ten temat akurat konsolowców nie dotyczy, gdyż jest to pecetowa usługa, która umożliwia zakup gier w tej samej cenie na całym świecie, bez zabezpieczeń DRM. Czy Steam od Valve doczeka się godnego rywala? Nie od razu, ale dobrze wiedzieć, że Polacy są w stanie zaistnieć również za granicą. GOG.com to w tym momencie dwieście klasycznych tytułów, kolejne czekają na swoje premiery, a oferta platformy wzbogaci się również o produkcje Atari. Stroną powinni się zainteresować miłośnicy RETROplus, za kilka dolarów można kupić dużo starych pecetowych klasyków, jak seria Under a Killing Moon, czy Fallout. Gry na dodatek są przekonwertowane tak, by odpalały się na dzisiejszych komputerach bez konieczności odpalania emulatorów w stylu DOSBoxa.

Ciekawie zapowiada się CD PROgram, program lojalnościowy, w którym PCtowi gracze wzbogacą się o jeszcze więcej komputerowych hitów sprzed lat. Przydałaby się podobna usługa dla gier konsolowych. Dużo miejsca poświęcono również dystrybucji filmów na polskim rynku i nic dziwnego, bo od niedawna partnerem CD Projektu na tym polu jest Disney – CDP dystrybuuje filmy animowane, jak również popularne seriale w stylu Zagubionych. Jednak wszystkie te informacje musiały pokłonić się przed Geraltem z Rivii, najważniejszą prezentacją podczas konferencji był Wiedźmin 2: Zabójcy Królów.

Ale nie była to jedyna z zaprezentowanych gier; CD Projekt zaprosił producentów takich tytułów, jak: Arcania: A Gothic Tale, Two Worlds II, Split Second, Grey Matter, Iron Man 2 i Alpha Protocol. Możliwość spotkania na żywo twórców gier zawsze dostarcza cennych informacji, o których przeczytacie na kolejnych stronach, organizatorzy powinni jednak następnym razem wybrać lepszą miejscówkę (albo zadbać o nagłośnienie), bo w ogólnej kakofonii dźwięków ciężko było usłyszeć, co mówili producenci.

CD Projekt Conference Spring 2010 trudno uznać za imprezę, na której rządziły konsole, ale pogłoski o wydaniu Wiedźmina 2: Zabójcy Królów na nasze ukochane zabawki podkręciły atmosferę konferencji. Podsumowując, spotkanie było bardzo udane, choć życzylibyśmy sobie, żeby pecety zrobiły nieco więcej miejsca konsolom. ■■





ALPHA PROTOCOL

Szpiegowski erpeg? To symulator Bourne'a!

Widziałem wiele gier, w których można było prowadzić dialog na kilka sposobów: miło gawędzić z NPCem; uważać, by go nie obrazić; bezczelnie wchodzić w słowo i zachowywać się agresywnie. Nie pamiętam jednak, żebym kiedykolwiek zobaczył, jak bohater już w drugim zdaniu zagroził rozmówcy, że złapie go za głowę i uderzy nią o blat stołu, a chwilę później naprawdę to zrobił. I poprawił butelką po wódce.

Mike Thorton, bohater gry, eks-agent specjalny potrafi być okrutny, ale wcale nie musi taki być. To od gracza zależeć będzie, w jaki sposób zachowa się podczas rozmów, czy pozostawi każdego z czterdziestu kluczowych NPC przy życiu, czy kogoś (a nawet wszystkich) zabije, kto zostanie przyjacielem, a kto wrogiem. Wolność wyboru to najważniejszy element Alpha Protocol. Każda decyzja, nawet najmniejsza, ma zaważyć na tym, jak rozwinie się i zakończy historia byłego agenta próbującego odegrać się na rządzie Stanów Zjednoczonych za zdradę. Pod koniec maja, gdy gra trafi do sprzedaży, okaże się jak bardzo nieliniowa będzie fabuła i w jakim stopniu wybory gracza faktycznie odbiją się na rozgrywce.

DOBRY, ZŁY, SKURCZYBYK

Człowiek, któremu Thorton rozbił butelkę na głowie, to niejaki Grigorij, handlarz bronią dysponujący informacjami mogącymi zaciekawić bohatera. Schorowanego od alkoholu i nikotyny Rosjanina nie trzeba bić, by zaczął mówić, wystarczy wyrazić zaniepokojenie jego stanem zdrowia, poprowadzić przyjacielską rozmowę, pokazać ludzką twarz. Grigorij dba o przyjaciół i niedługo po spotkaniu podrzuca e-mailem informację, że przyznał agentowi zniżkę na zakup broni. Łatwo domyślić się, że nie zrobi tego, jeśli Thorton spuści mu manto. Nie zrezygnuje jednak z zaopatrywania bohatera, gdyż jak sam twierdzi, jest on „zbyt potężny, by nie być jego sojusznikiem". Ciekawe natomiast jest to, że sprawdzając maile od innych postaci można natknąć się na informację, że pewien Rosjanin ostrzegł pewnych ludzi przed polującym na nich Amerykaninem. Detal, bardzo łatwo go przeoczyć, ale jest dobrym potwierdzeniem słów autorów na temat świata gry reagującego na każdą decyzję podjętą przez gracza.

Wiadomości elektroniczne da się przeglądać pomiędzy misjami na komputerze znajdującym się w kryjówce Mike'a. Można nawet odpowiadać. Co prawda, nie wstukuje się samemu treści e-maila, a wybiera jedynie ton, w jakim ma być napisany, ale to wystarczy, by kogoś obrazić albo zdobyć sobie nowych przyjaciół. Efekt takich konwersacji nie od razu jest widoczny; statystyki postaci mogą zmienić się na stałe, albo tylko na czas misji zlecanej przez osobę, do której bohater pisał.

Jeśli Thorton będzie dla kogoś miły, a później ten ktoś zleci mu zadanie, agent na dzień dobry dostanie bonusa za to, że jest lubiany, na przykład kilka punktów więcej do wytrzymałości. Inną „nagrodę" zgarnie od człowieka, który nie darzy go sympatią. Zawsze jednak dostanie jakiegoś perka, bo w Alpha Protocol nie ma dobrych i złych wyborów, więc gra nie nagradza i nie karze za podjęcie takiej, a nie innej decyzji.

NAGRODA ZA GRANIE

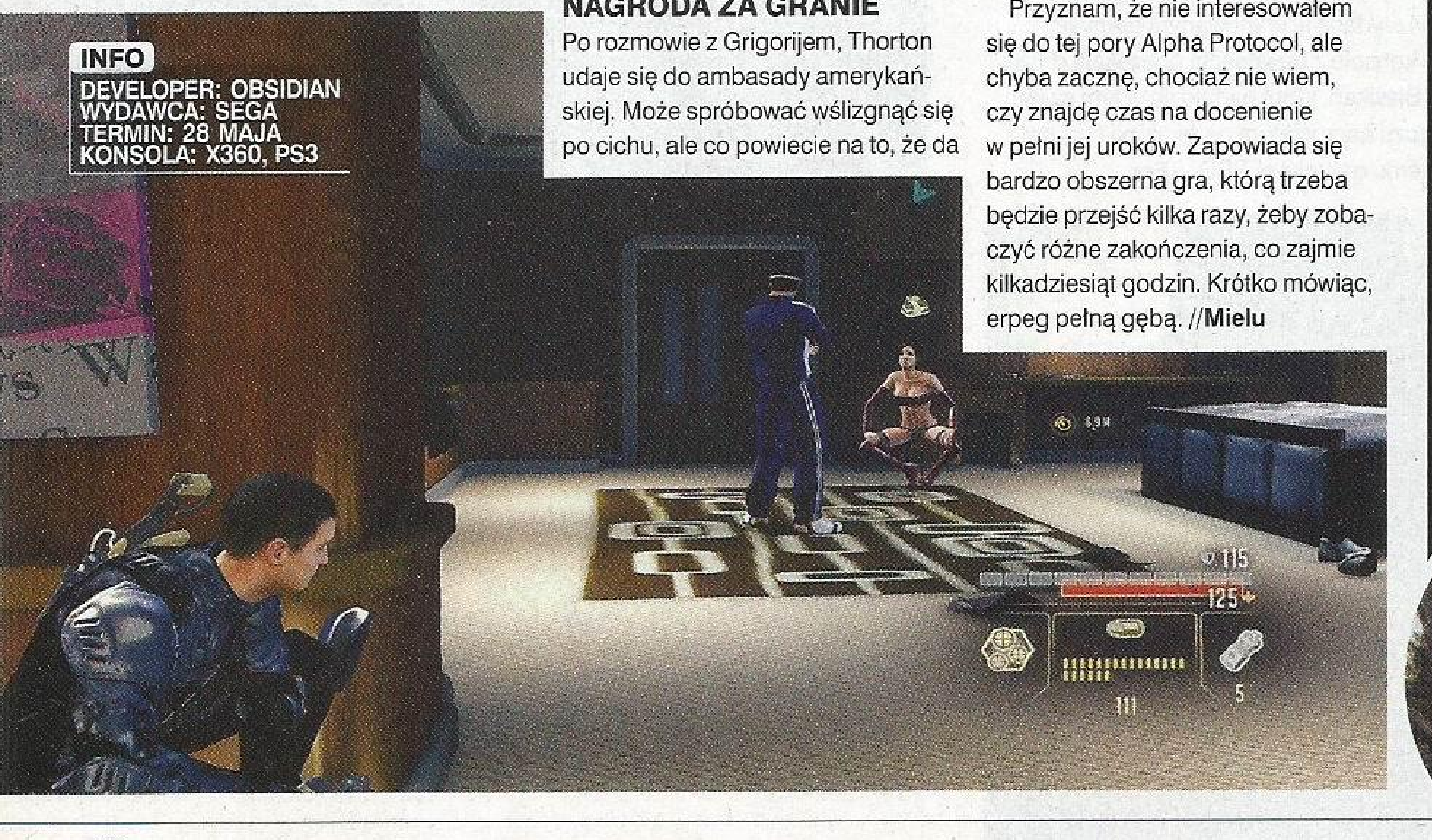
Po rozmowie z Grigorijem, Thorton udaje się do ambasady amerykańskiej. Może spróbować wślizgnąć się po cichu, ale co powiecie na to, że da się po prostu podejść do strażnika i zagadać? Zdziwiłem się, gdy bohater się przedstawił i podał swoje prawdziwe nazwisko, zdołał jednak przekonać strażnika, żeby go wpuścił. Dosłownie dziesięć sekund później ambasada została zaatakowana, a marines potraktowali agenta jak jednego ze swoich, nie strzelali do niego, próbowali go nawet osłaniać. Dlaczego? Zyskał ich sympatię, bo pobił Grigorija. Nie mam pojęcia skąd o tym wiedzieli, ale to kolejny dowód na to, że gracz spotka się z konsekwencjami każdej decyzji.

Mój entuzjazm odrobinę opadł, kiedy Mike zaszedł jednego napastnika od tyłu i zadźgał go nożem, a drugi stojący obok niczego nie zauważył. Że niby bohater miał tak wysokie statystyki skradania? Jakoś mnie to nie przekonało.

Podoba mi się natomiast, że dosłownie za wszystko gra rozdaje bonusy w postaci perków: za poprowadzenie rozmowy tylko po przyjacielsku; za bycie na zmianę agresywnym, przyjacielskim i obojętnym podczas gadki; za przekradnięcie się niezauważonym za plecami stu wrogów; za używanie tłumika albo „cichych" nabojów do karabinu maszynowego; za nadawanie przez radio fałszywych wiadomości by zmylić strażników. Mało tego, nawet za zdobycie aczików i trofeów wpadają nowe perki.

Przyznam, że nie interesowałem się do tej pory Alpha Protocol, ale chyba zacznę, chociaż nie wiem, czy znajdę czas na docenienie w pełni jej uroków. Zapowiada się bardzo obszerna gra, którą trzeba będzie przejść kilka razy, żeby zobaczyć różne zakończenia, co zajmie kilkadziesiąt godzin. Krótko mówiąc, erpeg pełną gębą. //**Mielu**

INFO
DEVELOPER: OBSIDIAN
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: 28 MAJA
KONSOLA: X360, PS3



INFO
DEVELOPER: REALITY PUMP
WYDAWCA: SOUTHPEAK
TERMIN: SIERPIEN
KONSOLA: X360, PS3

TWO WORLDS II

Mam nadzieję, że gorzej nie będzie

Two Worlds nie miała u nas taryfy ulgowej tylko dlatego, że jest polską grą, a masa błędów i niedoróbek skończyła się oceną 6.3 w NEO Plus # 103. A i tak był to całkiem wysoki wynik w porównaniu do konsolowej średniej światowej. Przy okazji rozmów podczas CD Projekt Conference Spring 2010 dotyczących Two Worlds II, dowiedziałem się, że jedynka powstała na X360 w ostatnim momencie, a goniące terminy nie pozwoliły dopracować tej produkcji. Teraz developer ma więcej czasu i dysponuje większym budżetem oraz zespołem. Czy to oznacza, że będzie to nasz krajowy hit?

DUŻO, ŁADNIE I PŁYNNIE

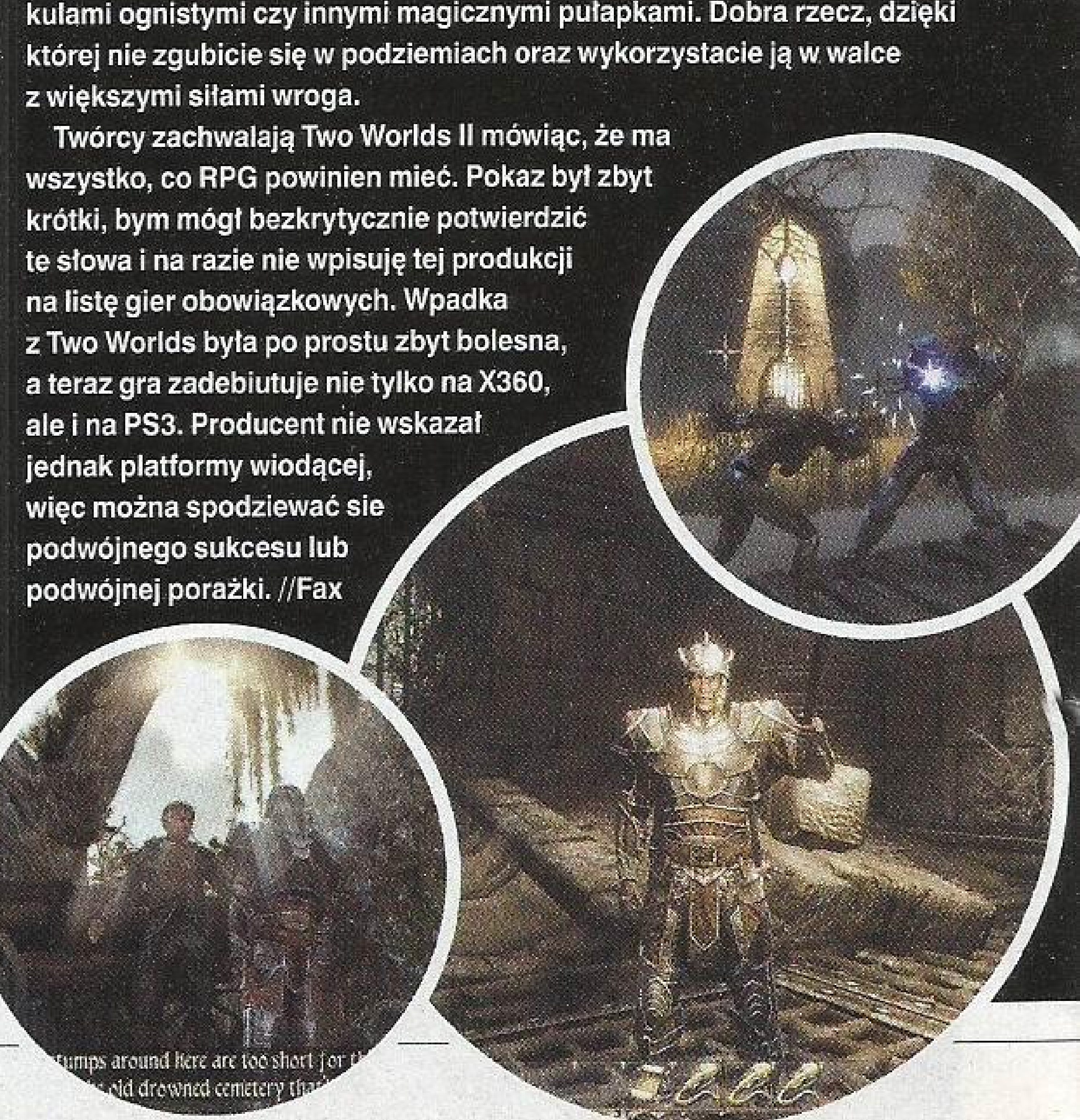
Niekoniecznie, gdyż Two Worlds II to nadal bardzo klasyczne i bardzo przeciętne projekty świata i bohaterów. Może nie jest tak źle, jak w przypadku White Knight Chronicles, ale autorzy chyba nie mieli pomysłu na oryginalny design. Pomimo to wykonanie poziomów zasługuje na kilka słów uznania, szczególnie, że w miastach zobaczymy równocześnie na ekranie około pięćdziesiąt postaci niezależnych. Gra w takich przypadkach nie zwalnia i według zapewnień twórców trzyma na konsolach stałe trzydzieści klatek animacji na sekundę. W sumie miejskie tereny zamieszkują setki ludzi, podzielonych na kilka grup społecznych. Nowością jest także możliwość zwiedzania pięter budynków oraz dachów. Producent zresztą nie kryje się z tym, że inspiracją dla zespołu był Assassin's Creed, choć różnorodność metropolii będzie większa niż w grze Ubisoftu, w Two Worlds zobaczycie styl egipski, europejski, czy choćby orientalny. Cieszy również brak ładowania danych na terenach otwartych, których całkowita powierzchnia ma wynosić sześćdziesiąt kilometrów kwadratowych oraz bardzo krótki loading podczas wchodzenia do pomieszczeń. Producent obiecuje również morza, po których będzie można pływać statkami, którymi gracze faktycznie będą sterować. Niestety na razie nie potwierdzono morskich potyczek. Dobrze prezentuje się także cykl dnia i nocy, czy dynamiczne oświetlenie, szczególnie widoczne przy efektach czarów.

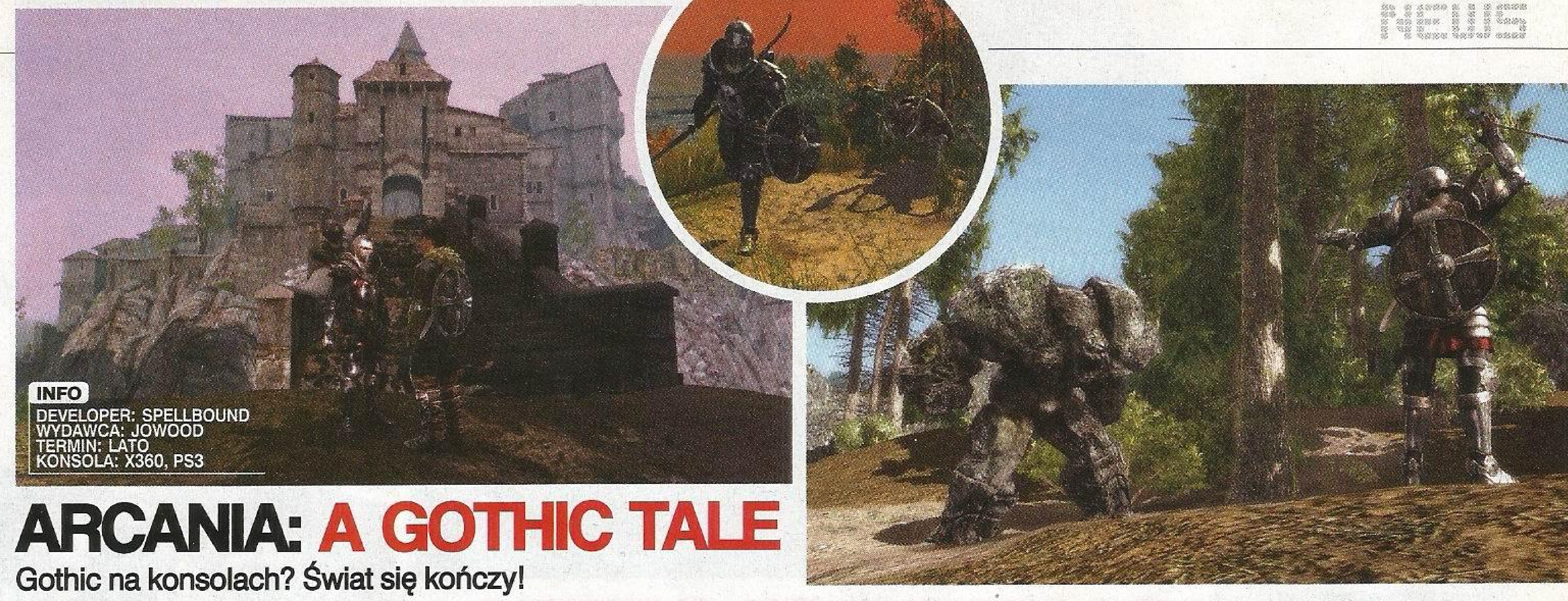
Europejski RPG nie może się obejść bez konkretnych lochów i również na tym polu autorzy obiecują poprawę. Koniec z jednym schematem; podziemne miejscówki będą generowane losowo i ponoć będzie to znacznie bardziej złożony system, niż w Diablo. Natomiast lochy związane z fabułą gry zostały przygotowane osobno, co gwarantuje, że będą się wyróżniały spośród kilometrów innych korytarzy. Prezentowana na pokazie kopalnia, faktycznie była dopracowana i wielopoziomowa, choć na tym etapie prac fizyka gry pozostawiała sporo do życzenia.

ZABIŁEM GO KOWADŁAMI

Two Worlds II stawia na kilka klasycznych profesji, a rozwój postaci zapowiada się typowo dla gatunku. Widziałem wojownika, maga i złodzieja specjalizującego się w cichych zabójstwach. Najbardziej spodobał mi się czarodziej, który wykorzystywał bardzo ciekawy system magii. Polega on na tym, że zaklęcia można modyfikować specjalnymi kartami. Zostało to zaprezentowana na przykładzie kuli ognistej, której możliwości zostały rozszerzone o odbijanie pocisków od celów. Znacznie zabawniej wyglądał jednak deszcz spadających kowadeł, który chwilę później zamienił się w absurdalne tornado. Ponoć takich kombinacji są tysiące, choć nie wiem, czy kowadła znajdą się w końcowej wersji gry. Inny zacny pomysł to magiczne oko, czyli latająca kamera FPP. Przyda się złodziejowi do sprawdzania tras strażników, a czarodziej będzie mógł napakować ją kulami ognistymi czy innymi magicznymi pułapkami. Dobra rzecz, dzięki której nie zgubicie się w podziemiach oraz wykorzystacie ją w walce z większymi siłami wroga.

Twórcy zachwalają Two Worlds II mówiąc, że ma wszystko, co RPG powinien mieć. Pokaz był zbyt krótki, bym mógł bezkrytycznie potwierdzić te słowa i na razie nie wpisuję tej produkcji na listę gier obowiązkowych. Wpadka z Two Worlds była po prostu zbyt bolesna, a teraz gra zadebiutuje nie tylko na X360, ale i na PS3. Producent nie wskazał jednak platformy wiodącej, więc można spodziewać sie podwójnego sukcesu lub podwójnej porażki. //**Fax**





INFO
DEVELOPER: SPELLBOUND
WYDAWCA: JOWOOD
TERMIN: LATO
KONSOLA: X360, PS3

ARCANIA: A GOTHIC TALE

Gothic na konsolach? Świat się kończy!

Rzadko zdarza się, żeby polski rynek gier video był istotny dla wydawców, na konsolach to w ogóle science-fiction, ale na pecetach zdarzają się takie niezwykłe przypadki. Niemieckie erpegi cieszą się w naszym kraju ogromną popularnością, zwłaszcza seria Gothic, której czwarta część nazwana dla zmyłki Arcania: A Gothic Tale (tytuł roboczy, ma zmienić się na Arcania: Gothic IV) ukaże się w trzecim kwartale 2010, czyli w lecie. Będzie to zarazem debiut serii na konsolach, choć nie tak dawno mieliśmy okazję zagrać w Risena stworzonego przez autorów trzech poprzednich Gothików (czwórkę robi inny team), więc mniej więcej wiemy, o co chodzi. I jeśli konsolowa wersji Arcanii będzie równie nieudana, co Risen, to może lepiej, żeby w ogóle się nie ukazywała – Polacy i tak kupią wersję na PC, a przecież produkcja konsolówki jest droższa, bo trzeba jeszcze zapłacić „haracz" Sony i Microsoftowi.

ZASADY WALKI

Problem w tym, że nie widziałem wersji konsolowej, a build działający na pececie, przy czym prowadzący ustawił w opcjach, że będzie sterować za pomocą pada od Xboxa 360. Pamiętam, jak próbowałem grać w Risena na PC, największy kłopot sprawiało mi ogarnięcie sterowania podczas walk toczących się w czasie rzeczywistym – bohater musiał blokować w odpowiednim momencie, parować ciosy, próbować zajść przeciwnika z boku lub od tyłu, a do tego jeszcze czasem odturlać się albo zasłonić tarczą. System niezły, ale pod warunkiem, że gra się na padzie. Teraz będzie okazja, bo z tego co zauważyłem walki w Arcanii niespecjalnie różnią się od tych z Risena.

Bezimienny bohater na początku będzie znał tylko kilka podstawowych ciosów i nawet mu do głowy nie przyjdzie, by łączyć je w kombinacje. To znany schemat z tego typu gier, ostatnio spotkałem się z nim choćby w Venetice. Dopiero wchodząc na wyższe poziomy doświadczenia, zdobędzie się punkty, które można będzie przeznaczyć na naukę tak prostych akcji, jak ładowanie ciosu, czy właśnie płynne przechodzenie z jednego ataku do drugiego.

Pech chciał, że pokaz Arcanii odbywał się dosłownie kilka minut po zakończeniu prezentacji Wiedźmina 2, Geralt bardzo płynnie zadawał ciosy w różnych kierunkach, walcząc jednocześnie z kilkoma otaczającymi go przeciwnikami. Podobno nie były to predefiniowane combosy i dało się przerwać akcję w dowolnym momencie. Można powiedzieć, że gra CDP Red wyglądała bardzo konsolowo (trochę nawet jak slasher), natomiast potyczki w Arcanii są powolne, toporne i nie mają powera. Pecetowym fanom Gothica ten system przypadnie do gustu, ale posiadacze Xboxów i PlayStation 3 mogą mieć inne zdanie na ten temat.

KLON NIKT

Każdy developer albo wydawca stara się wymyślić jakieś USP (unique selling point), czyli coś, co wyróżni grę spośród innych. Mogą to być efektowne kraksy samochodowe w Burnout, czy widoczność na dziesiątki kilometrów w Far Cry. W przypadku Arcanii USP jest... To, że gra jest nową częścią z serii Gothic. Podczas prezentacji nie powiedziano: „A teraz pokażemy Wam, co nowego wymyśliliśmy".

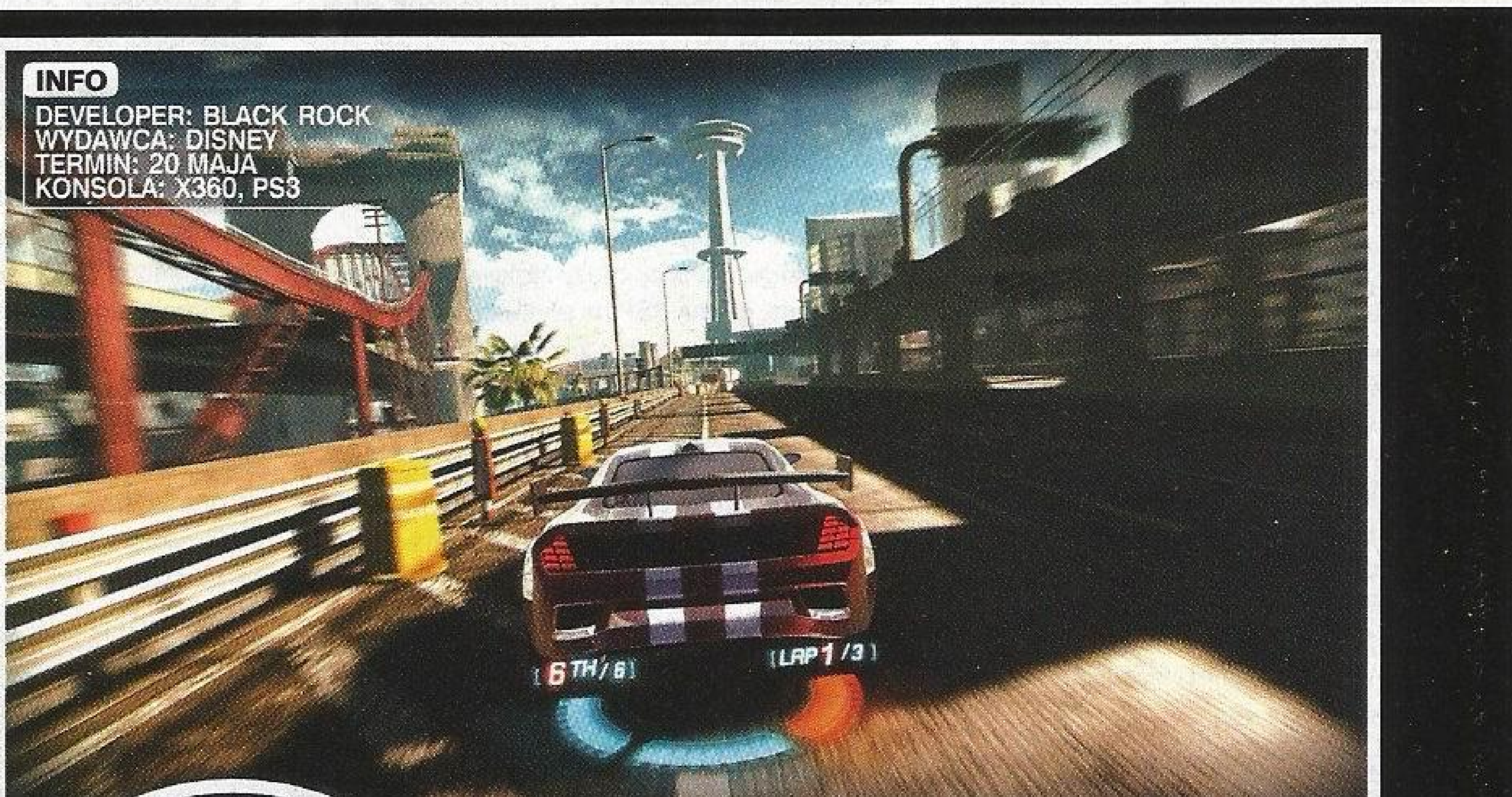
To ta sama gra wzbogacona o zmieniającą się porę dnia i nocy oraz pogodę. Przyznaję, nieźle wyglądało, gdy zaczęło lać, wszystko natychmiast zrobiło się mokre, a niebo efektownie rozświetlały pioruny. Nie mogłem jednak oprzeć się wrażeniu, że patrzę na Risen. Arcania wygląda podobnie, bohaterem też jest przypadkowy nikt (zgodnie z tradycją serii jest on bezimienny, ale to nie ten sam bezimienny, co w trójce, bo tamten został złym królem i nadepnął nowemu bohaterowi na odcisk), walki są takie same, do odnalezienia/zdobycia są setki przedmiotów, broni i zbroi, zupełnie jak w tamtej grze. O tych podobieństwach piszę dlatego, że Risen w NEO+ otrzymał ocenę 5.5, a nie chciałbym powtórki z rozrywki. Bardzo chciałbym za to usłyszeć, że w czwartym Gothicu jest jakiś ekstra powód, dla którego warto wypatrywać tej gry, poza tym, że jest czwartym Gothikiem oczywiście.

Jest w sumie jedna mała rzecz, o której warto wspomnieć – da się ustawić w opcjach, czy mają być wyświetlane HUD, podpowiedzi i minimapa w rogu. Niemieckie erpegi słyną z tego, że rzucają gracza na głęboką wodę, w sam środek ogromnego otwartego świata i nie mówią, co ma zrobić, więc możliwość uzyskania wskazówki czy wręcz dokładnej informacji dokąd pójść i z kim pogadać, to coś, co może zachęcić do zabawy konsolowców, którzy lubią być prowadzeni za rękę.

Czy zachęci? Prędzej kloniarze wytkną grze uproszczenia i powiedzą, że są one wynikiem tworzenia wersji konsolowej. Arcanię traktuję jako ciekawostkę, chociaż w sumie Venetica nawet mi się podobała, więc może również do tej gry się przekonam. **//Mielu**

SPLIT/SECOND VELOCITY

Prosta receptura – wyścigi i wybuchy



INFO
DEVELOPER: BLACK ROCK
WYDAWCA: DISNEY
TERMIN: 20 MAJA
KONSOLA: X360, PS3

Szykuje się nam ostre majowe starcie pomiędzy dwoma zręcznościowymi racerami. Z jednej strony Blur od wyjadaczy z Bizarre Creations, czyli kolesi, którzy wymyślili kudosy. A z drugiej Split/Second, za które po latach jazdy po bandzie i bezdrożach wzięli się Black Rock Games, goście odpowiedzialni za Pure. W moim osobistym rankingu na razie prowadzi Blur, choćby dlatego, że miałem już okazję w niego zagrać i było spoko. Niestety, na pokazie podczas wiosennej konferencji CD Projektu grali wyłącznie developerzy. Mówili także, ale słychać ich było słabiutko.

Jak na razie Split/Second wygląda jak Burnout na sterydach. Podobny styl graficzny i niektóre efekty zwolnień w przeczuciu grubej kraksy. Ale poza tym, że i tu, i tu fury są wyimaginowane, obie gry różnią się zasadniczo. W Burnoucie nie było bowiem nigdy żadnych power-upów poza turbo. A Split/Second całą rozgrywkę opiera na dopałkach. Twórcy obrali jednak zupełnie inną drogę, niż Bizarre, które wróciło do czystego funu. Tutaj power-upy są wydarzeniami na drodze. To nie miny, bomby, czy rakiety, ale rozmaite akcje. A to na przeciwnika wpadnie rozpędzona ciężarówka, a to przelatujący helikopter właduje w niego kilka rakiet, a to coś spadnie na drogę... Wisienką na torcie power-upów w S/S są naprawdę konkretne wydarzenia, jak choćby upadek wieży telewizyjnej, co otwiera skrót, albo pociąg wypadający z torów i demolujący most oraz spory kawałek okolicy. Wygląda to rzeczywiście bardzo efektownie. Za pierwszym razem. Potem wychodzi na jaw, że na tej konkretnej trasie pociąg zawsze wypadnie z szyn, bo ktoś na pewno odpali przy nim power-upa. Co sprawia, że gra zaczyna robić się przewidywalna. Ważniejsze będą te mniejsze akcje, bo można jest zastosować w każdej chwili, o ile ma się naładowany pasek powera. Tu dochodzimy do niezłej featurki – twórcy zrezygnowali z tradycyjnego wyścigowego HUDa i zastąpili go informacjami wyświetlanymi na tylnej części auta oraz za nim. W okolicach rur wydechowych pokazana jest liczba okrążeń i pozycja w stawce, a na asfalcie za autem pasek naładowania powerów. Niezła rzecz, ale ciężko przypuszczać, że przesądzi o sukcesie gry. Być może zrobią to mega eksplozje, na które gracze są zazwyczaj łasi, ale na razie twórcy muszą się skoncentrować na doprowadzeniu gry do stanu używalności, bo co z tego, że jest ładnie, skoro animacja nie trzyma założonych 30 klatek animacji. Pomysł Black Rock ma swoje plusy, ale nie do końca mnie przekonuje. //Marcellus

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

DEUS EX TYLKO W SINGLU

Deus Ex: Human Revolution jednak ukaże się na konsole HD i co ciekawe, zabraknie w nim trybu multiplayer. Autorzy potwierdzili, że bohater nazywa się Adam Jensen, czyli nasze informacje w zapowiedzi w NEO+ #116 się potwierdziły. Więcej informacji o grze poznamy na E3.

JUŻ NIE TOMB RAIDER

Nasza ulubiona pani archeolog wystąpi w Lara Croft and the Guardian of Light. Grę będzie można kupić wyłącznie z PS Store oraz xboksowego Rynku. Rzut izometryczny i tryb kooperacji wyjaśniają dlaczego gra nie nazywa się Tomb Raider. Kolejny Tomb również jest w produkcji.

SEQUELE NA HORYZONCIE

Codemasters powiadomili, że pracują nad DiRT 3, powody do zadowolenia mają również fani Kingdom Hearts, trzecia część powstaje, co potwierdził Tetsuya Nomura ze Square Enix.

COD7: BLACK OPS

Według najświeższych plotek Call of Duty 7 będzie miało podtytuł Black Ops, a akcja ma toczyć się w różnych latach pomiędzy drugą wojną a teraźniejszością. Podobno trafimy do Wietnamu, na Kubę i do Ameryki Południowej, ale także ozdobimy dziurami w ścianach ambasadę irańską w Londynie. Powróci popularny tryb survival z zombiakami. Gra ukaże się w listopadzie.

EXTRACTION HD

Pamiętacie dramatyczną sprzedaż Dead Space: Extraction na Wii (9 tysięcy sztuk w USA w pierwszym tygodniu)? Jest szansa, że gra ukaże się na Move i Natala (zauważyliście, że już piszemy o nich jak o osobnych konsolach?). Spodziewamy się, że podobny los czeka wiele innych niezłych gier, które casualowi posiadacze Wii zwyczajnie olali.

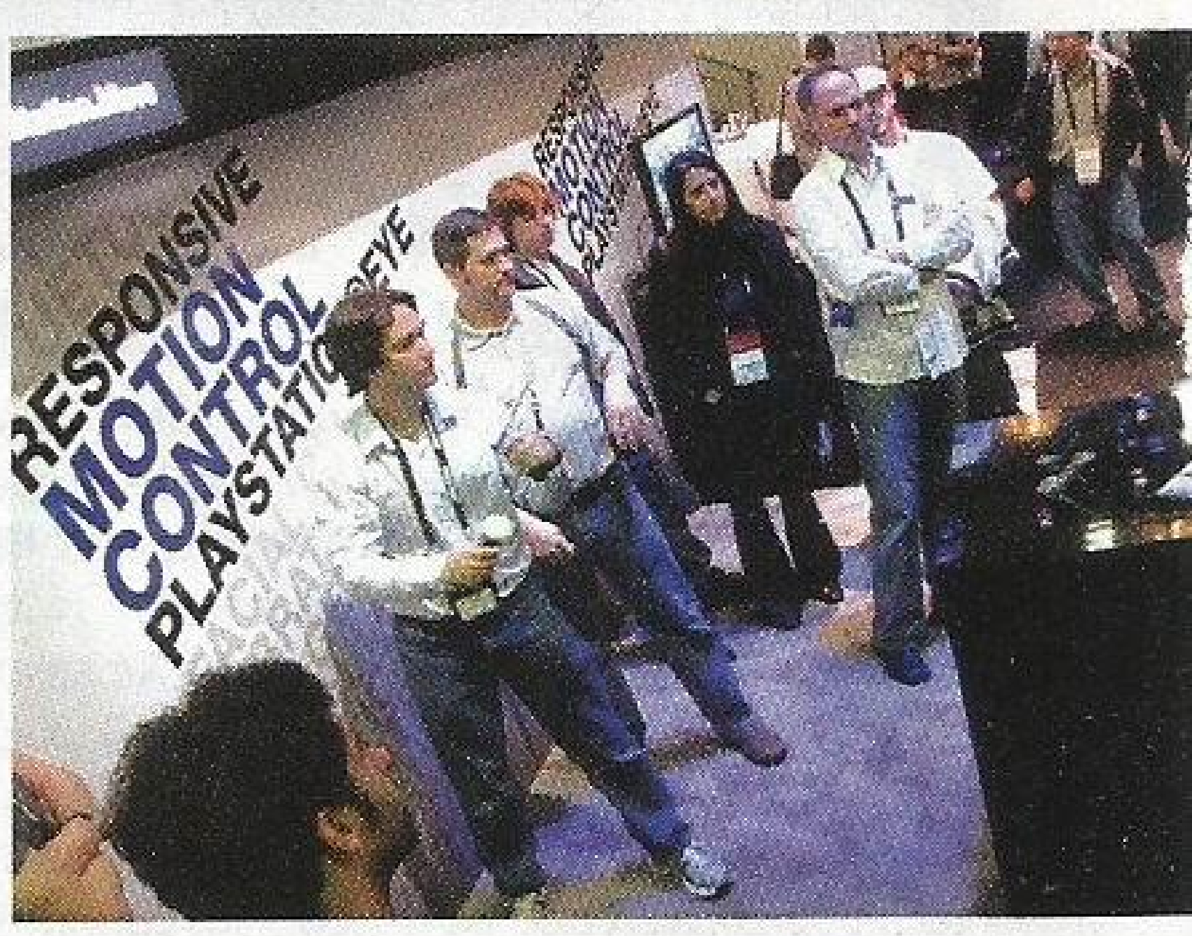
NINJA THEORY COŚ DŁUBIE

Wiadomo, że każda firma pracuje nad kilkoma grami, o których nie mówi. Insomniac na przykład nad dwiema, a jak się okazuje, również Ninja Theory smaży coś poza Enslaved.

WSPÓŁCZESNY BÓG WOJNY? (SPOILERY: GOD OF WAR 3)

Kratos zakończył swoją zemstę, ale to nie koniec serii God of War, przekonują autorzy przygód Ducha Sparty. Co dalej? Na filmiku odblokowującym się po przejściu GoW3 na poziomie trudności Spartan widać helikoptery krążące nad ruinami świątyni, którą na plecach dźwigał Cronos. Mowa jest również o nowym bohaterze. Czy to oznacza, że akcja God of War IV będzie toczyć się w czasach współczesnych?

unity
Nintendo
intel
SCOTLAND
Wii



GAME DEVELOPER'S CONFERENCE 2010

Powrót do formuły małego „rodzinnego" show przy rekordowej liczbie gości

Ponad osiemnaście tysięcy przedstawicieli branży spotkało się w San Francisco na tegorocznej bibce developerów, by w luźnej atmosferze pogadać o grach, podzielić się ciekawostkami dotyczącymi branży i pośmiać z dziennikarzy zdziwionych, że w tym roku nie mają z czego pisać newsów.

Przyzwyczailiśmy się, że giganci konsolowi traktują GDC jako okazję do zwołania konferencji prasowej. W poprzednich latach właśnie podczas tej imprezy Sony zaprezentowało Home i LittleBigPlanet, a Phil Harrison ogłosił, że opuszcza japońskiego giganta, Epic chwalił się Unreal Engine 3.5 i prezentował Gears of War 2. Było to wynikiem zmiany formuły E3, ale kalifornijska wystawa odzyskała blask, więc GDC przestało być dla Sony, Microsoftu i Nintendo interesujące, co cieszy ludzi, dla których ta impreza jest organizowana, czyli twórców gier.

Patrząc z perspektywy graczy, show skradło Sony z PS Move (trudne to nie było, skoro Microsoft i Nintendo niespecjalnie zainteresowały się GDC), obszerny raport na temat urządzenia autorstwa Kaxiego znajdziecie na stronie 32. Japoński gigant przy okazji zapewnił, że UMD wciąż żyje, gry na PSP na płytkach wciąż są wydawane i to się nie zmieni. Jedną z nich będzie przenośne ModNation Racers, wiadomo, że zbrzydnie w stosunku do wersji na PS3, zmniejszona zostanie liczba „części", z których stworzymy kierowców i zbudujemy pojazdy. Jest też dobra informacja, czasy dogrywania danych zostaną maksymalnie skrócone.

> **PATRZĄC Z PERSPEKTYWY GRACZY, SHOW SKRADŁO SONY Z PS MOVE – TRUDNE TO NIE BYŁO, SKORO MICROSOFT I NINTENDO NIESPECJALNIE ZAINTERESOWAŁY SIĘ GDC**

KIERUNEK: CASUAL

Prezentując Fable III, Peter Molyneux wspomniał, że aż sześćdziesiąt procent grających w drugą część ogarnęło mniej niż połowę funkcji, dlatego trójka zostanie uproszczona. Taka jest prawda o dzisiejszych „graczach", coraz większą liczbę stanowią ludzie, którzy nie mają czasu i ochoty rozgryzać systemu rozgrywki albo casuale, o których developerzy kochają rozmawiać godzinami. Nic dziwnego, skoro takie osoby na przykład logują się na Facebooku i spędzają czas przy Farmville. Podobno w cztery dni od uruchomienia grało w to już milion osób, a w tej chwili liczba ta wynosi... 83 miliony. Pytanie brzmi – jak na tych ludziach zarobić?

A skoro mowa o serwisach społecznościowych, Sony zachwalało PlayStation Home, gdzie w niecały rok podwoiła się liczbę użytkowników, do 12 milionów spędzających w „Domu" średnio pół godziny. 85 procent to osoby powracające, czyli stale korzystające z usługi. Sony podkreśla, że są to ludzie zaznajomieni z PS3, a więc również z mikrotransakcjami i e-dystrybucją, a nie przypadkowe osoby, jak na Facebooku (czytaj: jest większa szansa, że się na nich zarobi).

Powody do zadowolenia ma Apple, iPhone jest już traktowany jako pełnoprawna platforma do grania, aż dwa dni imprezy poświęcono na spotkania, wykłady i dyskusje dotyczące właśnie tworzenia gier na ten telefon.

Na dodatek Epic zaprezentował Unreal Engine 3 w wersji na iPhone gotowy w 90 procentach, tylko czekać aż zobaczymy przenośne Gearsy, Batmana czy BioShocka. Microsoft nie przygląda się z założonymi rękoma i sam startuje ze smartfonem z serii Windows 7, na który będzie można robić gry za pomocą XNA Game Studio 4.0.

INDIE, SOCIAL, BYLE NIE KORPO

Pecetowe granie nie umarło, o czym starały się przypominać Intel, Nvidia i ATI, najważniejsze było jednak starcie pionierów streamowego grania, czyli OnLive i Gaikai. Dave Perry skrytykował pomysł konkurencji, by pobierać miesięczną opłatę w wysokości prawie 15 dolarów. Uważa, że abonament odstraszy ludzi od OnLive na czym zyska jego usługa. Dave podzielił się ciekawą obserwacją, w trakcie testów w Europie twórcy Gaikai dowiedzieli się, że „wiele ludzi ma słabsze komputery niż myśleliśmy, co zmusiło nas do przeprojektowania serwerów".

GDC 2010 pokazało, że developerzy coraz więcej uwagi poświęcają indie gamingowi, grom na iPhone'a albo na Facebooka, a więc takim, których produkcja niewiele kosztuje. Zauważalna jest niechęć do pracy nad projektami z budżetami w wysokości kilkudziesięciu milionów dolarów, poświęcania jednemu tytułowi dwóch lub trzech lat życia, czy po prostu wiązania się z dużymi wydawcami. Doszło nawet do tego, że powstał Indie Fund mający finansować niezależnych twórców gier, którzy na dodatek zachowają pełne prawa do swoich dzieł. Taki „wydawca marzenie", bardzo ciekawa inicjatywa, czas pokaże czy okaże się niewypałem czy wręcz przeciwnie.

Na GDC nie zabrakło dużych gier konsolowych, można było pograć w Mafia II, sprawdzić dodatki do Dragon Age i Mass Effect 2, a także zobaczyć w akcji Grinder w wersji na Xboxa 360, który z klona Left 4 Dead (FPP) zmienił się w oldskulowego shootera z akcją pokazaną z kamery umieszczonej wysoko nad bohaterami. Świetnie, ale jak się będzie grało na Wii?

Dowiemy się zapewne na E3, gdzie zobaczymy między innymi nowego handhelda Nintendo 3DS.

Na pewno na przyszłorocznym GDC developerzy poświęcą konsolce dużo uwagi, o czym nie omieszkamy napisać.

Ponowne zebranie twórców gier w San Francisco w dniach 28.02-04.03.2011. ■■

CRYENGINE
CRYTEK

YOU
TO
CREATE
GAMES

PS3
GOD OF WAR III
XBOX 360
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION
JUST CAUSE 2
skate 3
NIER
ALAN WAKE
Last Rebellion
RED DEAD REDEMPTION
PSP

SUPER SZYBKIE PRZESYŁKI KURIERSKIE 24h

179

179

169

179

tel

tel

tel

tel

NAJ WIĘKSZY W POLSCE WYBÓR FILMÓW BLURAY

WIELKA WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER

INFO TELEFONICZNIE

NINTENDO DSlite 469

NINTENDO DSI 589

XBOX360 ELITE 929

Ps3slim 250GB +HDMI 1199

Ps3slim 120GB +HDMI 1079

PSP 3000 579

FOOD SUPPLY FOR GAMERS

www.madgames.pl

RED DEAD IN HEAT

PROMO 777

PSP GO!

REWELACYJNE CENY DLA WSZYSTKICH NOWYCH HURTOWNIKÓW !!!

PS2 PS3 PSP X360 NDS WII

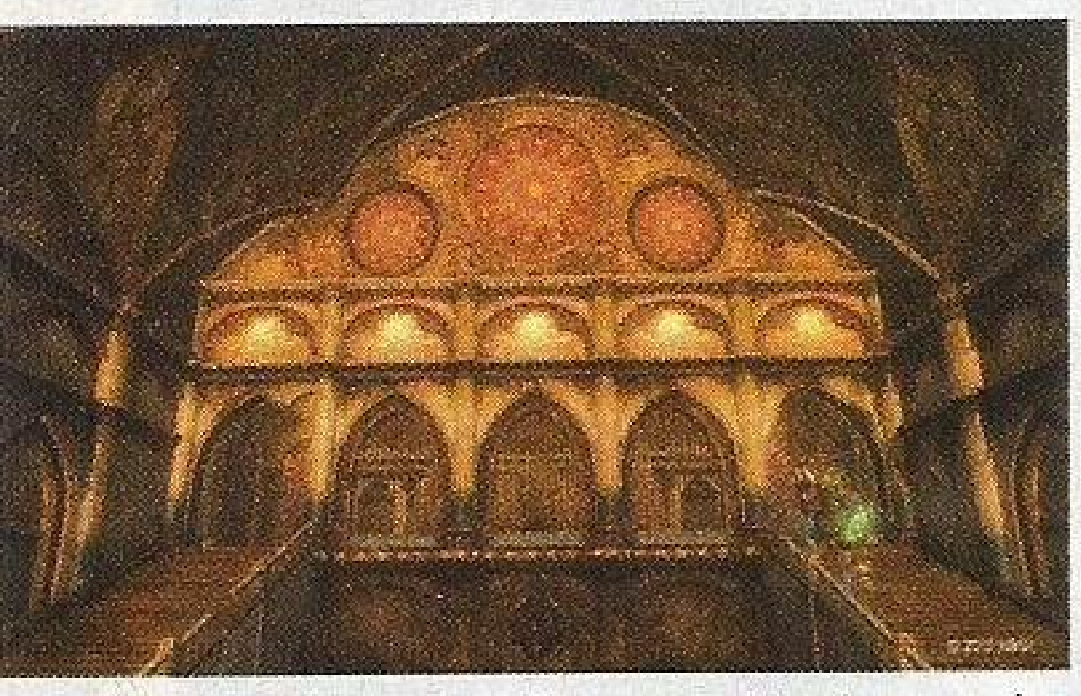
KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

MAD GAMES

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
0 503 624 692
022 498 99 93

CZYNNE
PON.-PT. 11-19
SOB. 10-15

INFO
DEVELOPER: GAME REPUBLIC
WYDAWCA: NAMCO BANDAI
TERMIN: LATO 2010
KONSOLA: X360, PS3

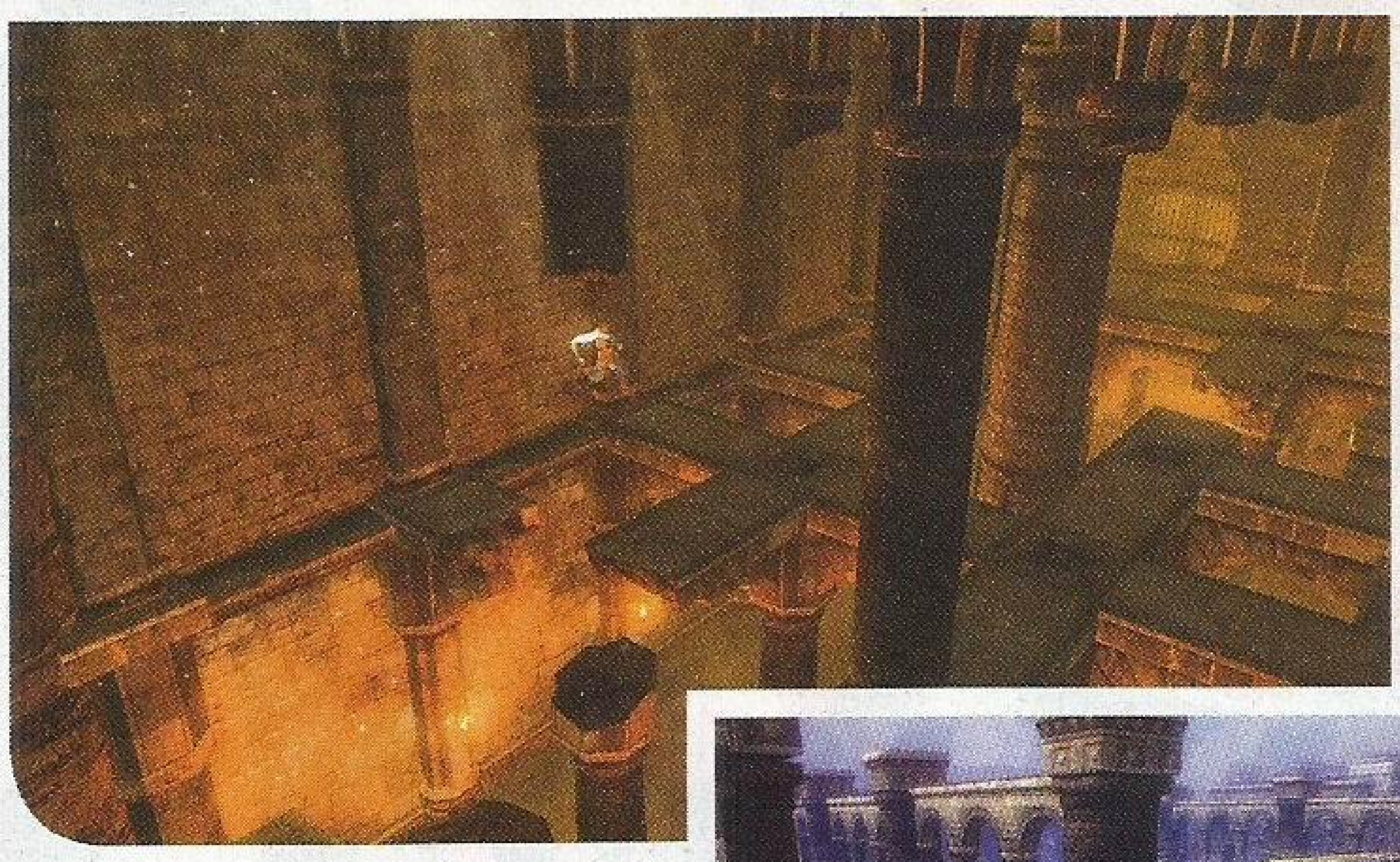


Poza The Last Guardian, gra wydaje się czerpać również sporo z serii Prince of Persia. Ale prawdę mówiąc, która zręcznościówka dziś z niej nie czerpie?

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Komercyjna sztuka?

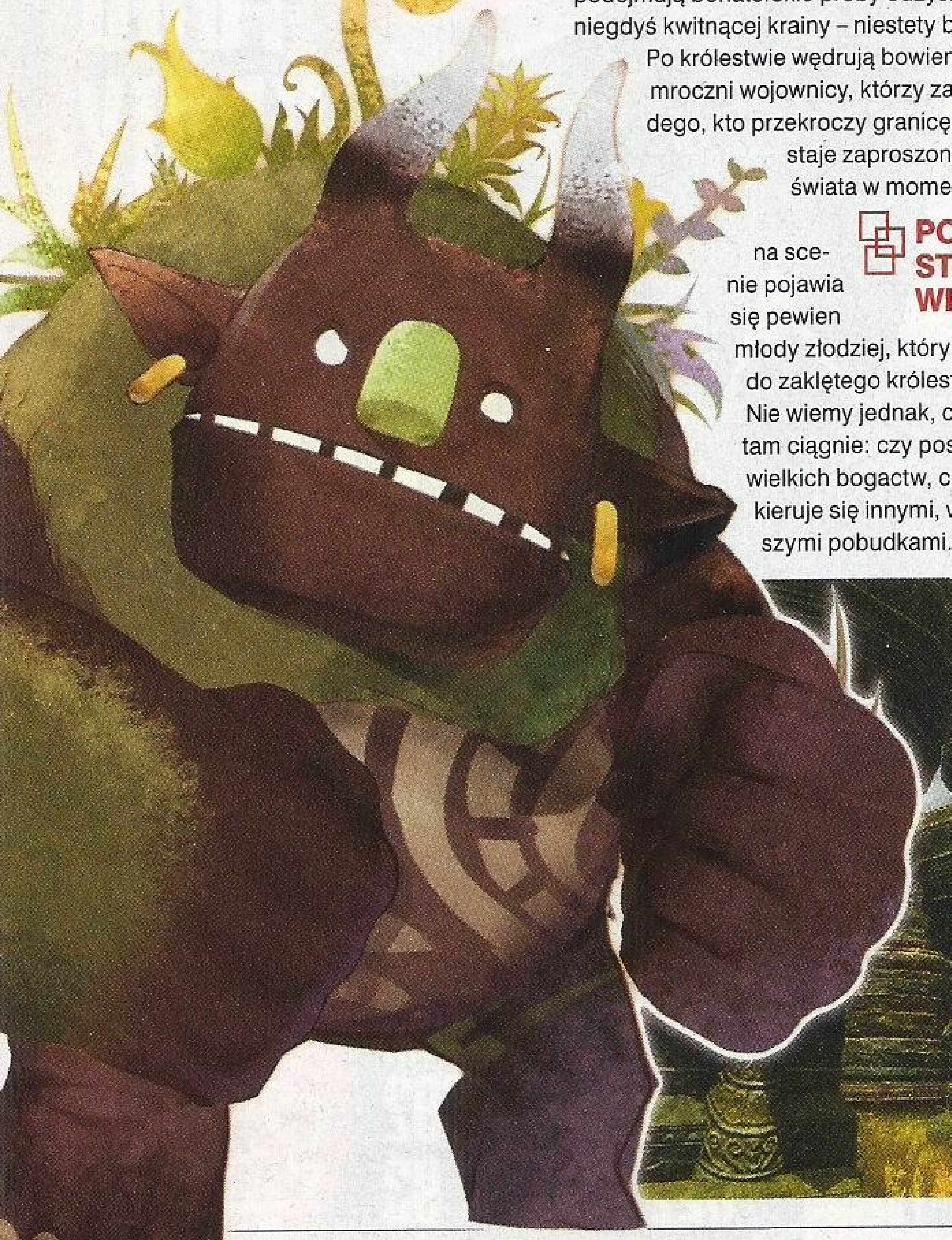
Gry wybitne dzielimy na dwa rodzaje: te, które zarobiły dla swoich twórców miliony zielonych, i te, którym się to nie udało. Czym się jeszcze różnią? Te pierwsze w krótkim czasie zostają skopiowane, przerobione i skserowane na setki sposobów, by także mało ambitny wydawca mógł uszczknąć trochę z popularności danego tytułu. W przypadku drugim sprawy mają się nieco inaczej – taka gra może doczekać się grupki oddanych fanów, czasem nawet kontynuacji, ale choćby nie wiadomo jak rewolucyjna była, nie jest w stanie odcisnąć piętna na innych produkcjach. Właśnie za takie tytuły uważałem do tej pory Ico oraz Shadow of the Colossus, których magia polegała między innymi na ich wyjątkowości. Ale oto mamy wróżbę tego, że trzecia część serii trafi już do tak zwanego mainstreamu. Skąd to wiem? Ponieważ The Last Guardian jeszcze przed premierą doczeka się swojej naśladowniczki.



ZA GÓRAMI, ZA LASAMI...

Historia wspierająca najnowszą produkcję Game Republic nie różni się zbytnio od klasycznych opowieści. I tym razem chodzi o pewne królestwo, przejęte przez ciemne moce, co (tzn. to przejęcie) wiązało się z unicestwieniem wszystkich jego dotychczasowych mieszkańców. Od stu lat śmiałkowie podejmują bohaterskie próby odzyskania niegdyś kwitnącej krainy – niestety bez skutku. Po królestwie wędrują bowiem dziwni, mroczni wojownicy, którzy zabijają każdego, kto przekroczy granicę. Gracz zostaje zaproszony do tego świata w momencie, kiedy na scenie pojawia się pewien młody złodziej, który wyrusza do zaklętego królestwa. Nie wiemy jednak, co go tam ciągnie: czy poszukuje wielkich bogactw, czy też kieruje się innymi, wznioślejszymi pobudkami. Tak czy inaczej, chłopak spotyka wkrótce istotę rodem z legend – Majina, czyli coś w rodzaju władającego magią ogra. Niesamowicie silny stwór nie ma problemów z pokonaniem mrocznych strażników, choć generalnie wydaje się być łagodnym olbrzymem. Jak podpowiadają autorzy, Majin skrywa niezwykłą tajemnicę. Bo tak naprawdę, najbardziej interesujące w grze mają być nie losy królestwa, ale perypetie dwójki głównych bohaterów oraz zmieniająca się na oczach gracza relacja między nimi.

POSTAĆ OLBRZYMIEGO MAJINA JEST IŚCIE FASCYNUJĄCA. Z JEDNEJ STRONY DZIECINNY WYRAZ TWARZY, NICZYM Z GRY NINTENDO. Z DRUGIEJ WIELKA SIŁA I TAJEMNA WIEDZA, CHOĆ NIECO DZIURAWA



DOBRY OGR, SIAD!

Jak łatwo się domyślić, głównym elementem rozgrywki będzie współpraca z Majinem. Stwór jest całkowicie sterowany przez sztuczną inteligencję, ale gracz może wydawać mu rozkazy i w ten sposób korzystać z jego pomocy. Za przykład niech posłuży sytuacja, w której krata blokuje parze bohaterów dalszą drogę. Majin może spróbować ją podnieść, ale okazuje się, że brak mu sił, więc potrzebuje specjalnego ziarna. Niestety, znajduje się ono za wspomnianą kratą, ale tuż obok jest wąskie przejście, w którym akurat zmieści się młody złodziejaszek, o ile Majin go do niego podsadzi. Bez olbrzyma łotrzyk jest zdany wyłącznie na własne siły i początkowo kiepskie umiejętności walki, więc musi działać skrycie, by z zaskoczenia pokonać przeciwników. Otwarte starcie oznacza dla młodzika same problemy, toteż liczy się podstęp i taktyka.

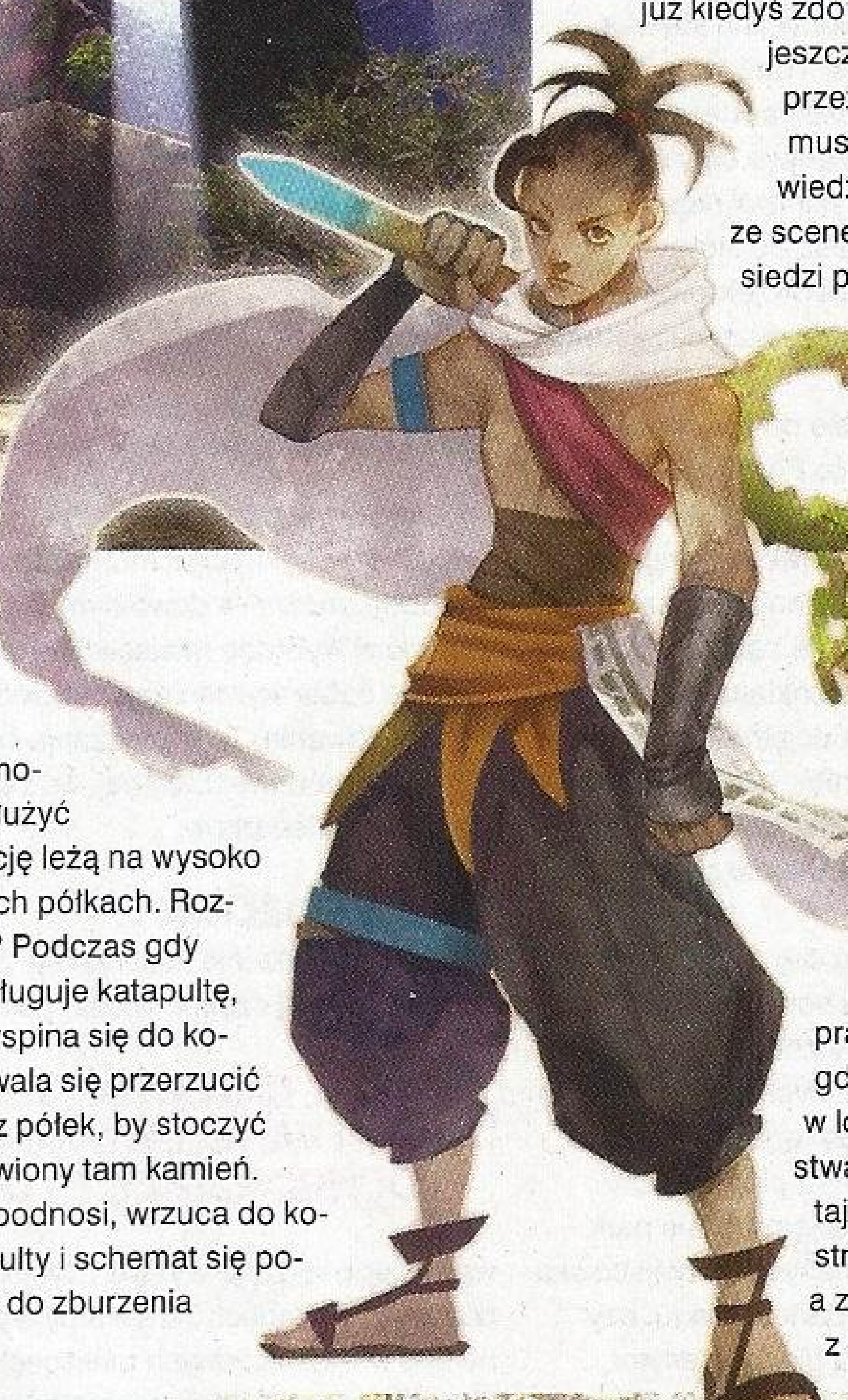
© 2010 NBGI

Postać olbrzymiego Majina jest iście fascynująca. Z jednej strony dziecinny wyraz twarzy, niczym z gry Nintendo. Z drugiej wielka siła i tajemna wiedza, choć nieco dziurawa.

Osobiście uważam, że projekt młodego złodziejaszka nie jest najwyższych lotów. Ale może zmienię zdanie po kontakcie z gotową grą.

Do przeciwnika, który stoi koło wspomnianego ziarna, wystarczy sie podkraść i wysłać go ekspresowo na tamten świat. Potem jeszcze kilka skoków po platformach i kiedy Majin dostanie już swój smakołyk, nieszczęsna krata przestaje być problemem i niezwykła para może kontynuować przygodę.

To oczywiście tylko jeden z wielu tego typu momentów w grze. W innym miejscu złodziej zwabia grupę przeciwników pod mur, a następnie daje znak Majinowi, który grzebie ich po nim. Współpraca jest konieczna także przy obsłudze różnego rodzaju maszyn. W pewnym punkcie gry za pomocą katapulty należy rozwalić fortyfikacje blokujące przejście. Problem w tym, że skały mogące posłużyć za amunicję leżą na wysoko położonych półkach. Rozwiązanie? Podczas gdy Majin obsługuje katapultę, złodziej wspina się do kosza i pozwala się przerzucić na jedną z półek, by stoczyć umiejscowiony tam kamień. Majin go podnosi, wrzuca do kosza katapulty i schemat się powtarza aż do zburzenia murów.



SKLEROZA NIE BOLI

Z czasem zarówno złodziej jak i Majin uczą się nowych umiejętności. Główny bohater może na przykład mistrzowsko opanować techniki walki i stać się w końcu godnym przeciwnikiem dla nieprzyjaciół. W przypadku ogra rozwój polega na… przypominaniu sobie poznanych już kiedyś zdolności. Otóż z nieznanych jeszcze powodów, Majin spał przez ostatnie sto lat i teraz musi odkurzyć sobie dawną wiedzę. Przykładowo, w jednej ze scenek przerywnikowych, Majin siedzi pod świecącym drzewem i przypomina sobie, że owo drzewo było niegdyś bardzo ważne. Wydobywa także z pamięci swoje dawne imię – Teotl. Nasz złodziej, do tej pory bezimienny, zostaje przez niego natychmiast ochrzczony mianem Tepeu.

Powód, dla którego olbrzym wybiera takie akurat imię, poznamy prawdopodobnie dopiero, gdy zagłębimy się na dobre w losy opuszczonego królestwa. W ogóle Majin to dość tajemniczy osobnik, z jednej strony nieco dziecinny, a z drugiej korzystający z wiedzy, która zapewne okaże się kluczem do odkrycia sekretów krainy.

GAME REPUBLIC

Studio odpowiedzialne za Majin and the Forsaken Kingdom zostało założone w 2003 roku w Tokio przez Yoshiki Okamoto, który odszedł wówczas z Capcomu. Do tej pory udało im się stworzyć kilkanaście gier, z których chyba najgłośniejszą było Folklore na PS3 – gra z pewnością nie idealna, ale obdarzona intrygującym klimatem. Bajkowy świat Majin wydaje się nawet w pewnym stopniu inspirowany tamtą pozycją. Spod skrzydeł Game Republic wyfrunie w tym roku jeszcze Clash of the Titans (na podstawie filmu o tym samym tytule) oraz gra z serii Dragon Ball na Nintendo DS.

OCZY I USZY

Choć do premiery pozostało jeszcze kilka miesięcy, Majin and the Forsaken Kingdom już teraz prezentuje się imponująco. Krajobrazy jak ze snów przeplatają się z mrocznymi ruinami, zaś efektowna gra światła i cienia buduje niezwykły, magiczny nastrój. Na Majin: TFK nawet patrzy się przyjemnie, więc podczas gry wrażenia powinny być jeszcze lepsze. Na temat ścieżki dźwiękowej nie można niestety jeszcze nic konkretnego powiedzieć. Dzięki producentce Karine Balichard wiemy jedynie, że oprócz muzyki orkiestrowej będzie można usłyszeć również dźwięki o typowo azjatyckim charakterze. Muszę przyzna, że taka mieszanka brzmi bardzo obiecująco.

Wracając do myśli poruszonej na początku tekstu: czy gra Game Republic to rzeczywiście jedynie kopia nadchodzącego The Last Guardian? Wydaje się, że niekoniecznie. Chociażby dlatego, że tak naprawdę nie wiemy, czym okaże się nowa gra Team Ico. A Majin już teraz może się pochwalić niepowtarzalnym światem, w którym idylliczne krajobrazy mieszają się z mrocznymi elementami, tworząc nastrój doskonale odpowiadający zaklętej krainie. Również rozgrywka, łącząca elementy platformowe, wartką akcję i zagadki, zdaje się oferować wszystko, czego potrzeba dziś, by odnieść sukces. Pytanie brzmi jednak, czy graczy zainteresuje historia nieszczęsnego królestwa oraz pary niezwykłych bohaterów – to od sympatii lub antypatii do nich może zależeć sukces gry.

//Kaxi

© 2010 NBGI

Edit Skater
Tricks

Varial Kickflip
x1.5
150
LINE

JUŻ GRANE!

SKATE 3

Tym razem obejdzie się bez rewolucji

W pierwszej części Skate autorzy skupili się głównie na stworzeniu przekonującego systemu sterowania. Jak wiemy, udało im się samodzielnie przeprowadzić małą rewolucję, przyczynić się do dalszego spadku zainteresowania kolejnymi nieudanymi Tony Hawkami i przy okazji wyznaczyć nowe standardy w gatunku. W końcu ktoś pokazał, że z grami Neversoftu można nie tylko konkurować, ale nawet pokonać je na ich własnym terenie. Część druga była naturalną ewolucją, idącą w doskonałym kierunku. Powiększył się zestaw trików, ulepszono sterowanie i pracę kamery. Stałe 60 klatek na sekundę i multiplayer sprawiły, że walka o miano legendy deskorolki była jeszcze płynniejsza i przyjemniejsza. A jak to mówią – do trzech razy sztuka

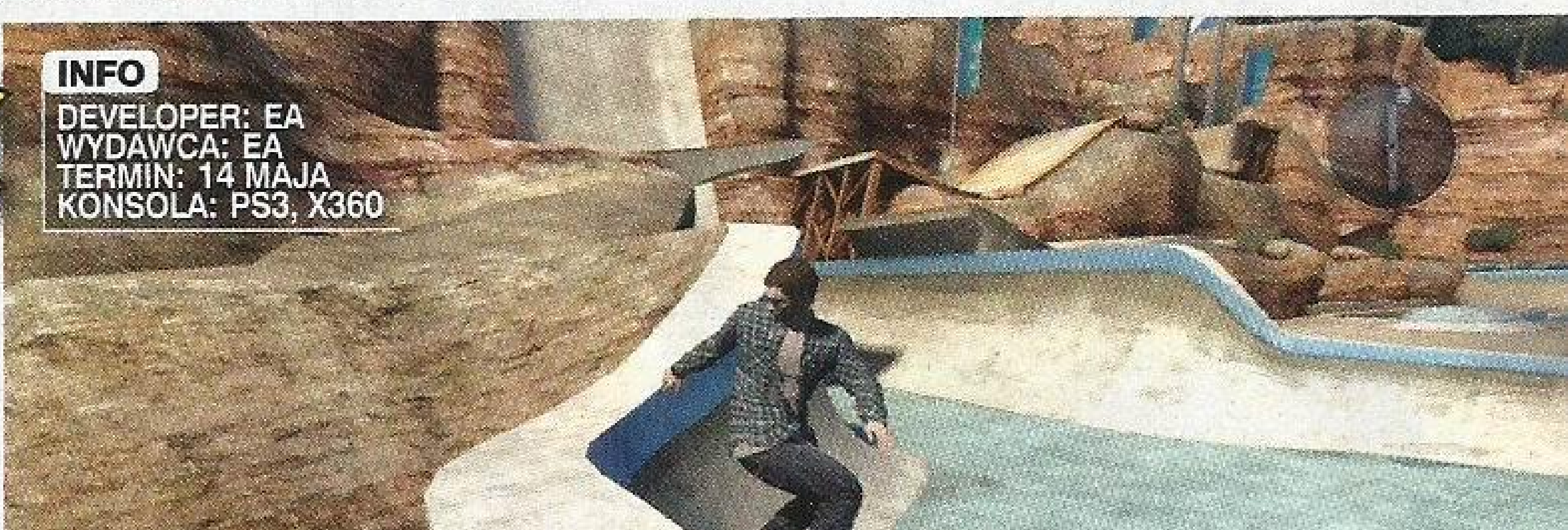
SK8 OR DIE

Trzecia część nie doda 100 nowych tricków i nie zwiększy dwukrotnie ilości wyświetlanych klatek animacji. Grafika nie będzie się jakoś szczególnie różnić, a deską nadal steruje się tak samo, jak wcześniej. Jeśli graliście w część poprzednią, to w Skate 3 odnajdziecie się błyskawicznie. I dopiero po chwili zaczniecie odkrywać, co nowego przygotowali autorzy.

Tym razem cała para poszła w kreatywność. Już na początku znajdujemy się na szczycie – gra jako domyślną ksywkę proponuje nam swojskie 'The Legend'. Co pozostaje? Ano założenie własnej firmy deskorolkowej, która zawojuje cały świat, sprzedając gazylion desek (tak naprawdę to milion, ale mam słabość do słowa „gazylion"). A to oznacza projektowanie decków, składanie własnej drużyny skaterów i tworzenie skateparków.

Akcja gry przeniosła się do kolejnego miasta. Tym razem jest to Port Caverton, który jest całkowitym przeciwieństwem San Vanelony. Tam deskorolkowcy byli nękani przez ochroniarzy, tu ochroniarze sami jeżdżą na deskach. Tam na każdej ławce, krawężniku czy murku zainstalowane były skate-stoppery (takie specjalne klamry uniemożliwiające grindowanie), tu murki podatne na ślizgi są dosłownie wszędzie – przy odrobinie wprawy można prawie nie przestawać slide'ować.

Autorzy poszli jeszcze o krok dalej. Jedną z najważniejszych cech nowego Skate jest możliwość błyskawicznego i bardzo prostego tworzenia własnych parków. W specjalnie wyznaczonych do tego miejscach można stawiać rampy, half-pipe'y, murki i rury. W kilka minut budujemy sobie park marzeń – może być to klasyczna miejscówka do streetu, pełen ramp park do vertu, czy zwariowany megapark z giangtycznymi zjeżdżalniami, z których można wykonywać długie na kilkadziesiąt metrów skoki. Kolejne elementy odblokowujemy wraz z postępami w grze, więc cały czas czujemy jakąś motywację do zabawy.


INFO
DEVELOPER: EA
WYDAWCA: EA
TERMIN: 14 MAJA
KONSOLA: PS3, X360

☐ **Zgodnie z popularną zasadą 'od zera do bohatera' staliśmy się już legendą skateboardingu. Teraz czas na marketingowe zawojowanie świata.**

Co ciekawe, przydatne elementy otoczenia, jak śmietniki, rurki, murki, ławeczki i tym podobne, można w dowolnym momencie wrzucić w wybrane miejsce na mapie, tworząc sobie wymarzoną miejscówkę do skate'owania. To rozwiązanie spodobało mi się chyba nawet bardziej, od samego kreatora skateparków.

MISJA: MOŻLIWA

Sama rozgrywka nie zmieniła się za bardzo od poprzedniej części. Miasto pełne jest wszelkiego rodzaju wyzwań, testujących nasze umiejętności. Trzaskamy wyznaczone triki w wyznaczonych miejscach, kręcimy filmy, bierzemy udział w wyścigach, łamiemy się w trybie Hall of Meat. Tak jak wcześniej, poziom trudności rośnie z każdym kolejnym zadaniem, a dla prawdziwych mistrzów przygotowano opcję nazwaną „killing the tricks".

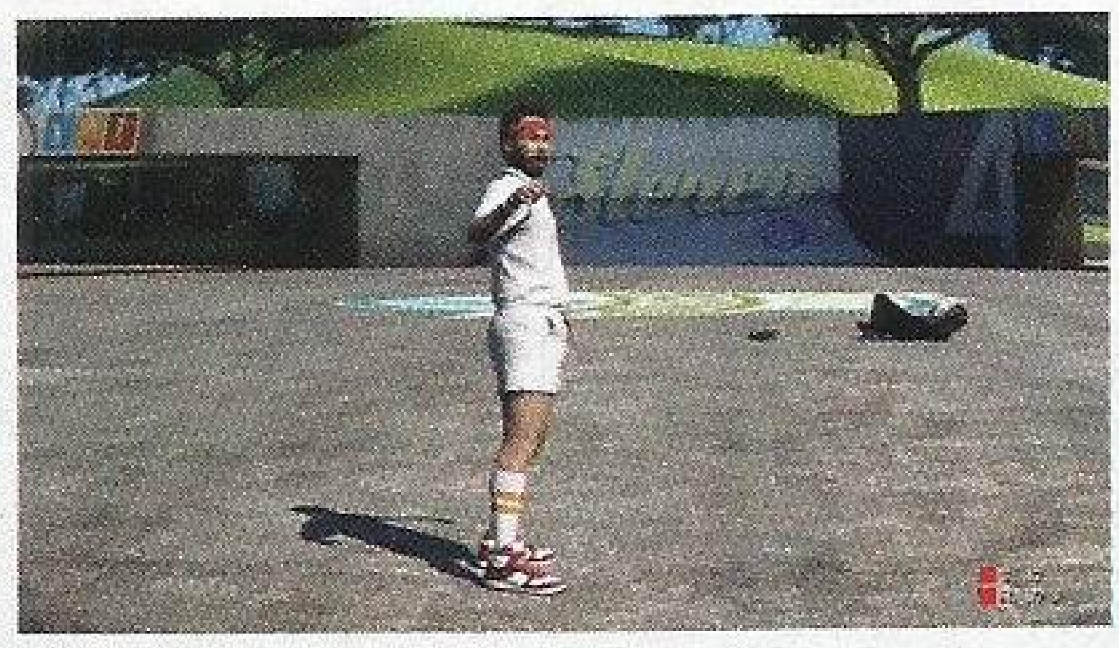
> **PORT CAVERTON JEST CAŁKOWITYM PRZECIWIEŃSTWEM SAN VANELONY. TAM DESKOROLKOWCY BYLI NĘKANI PRZEZ OCHRONIARZY, TU OCHRONIARZE SAMI JEŻDŻĄ NA DESKACH**

Gdy podejmujemy się zadania, dostajemy prosty cel – mamy zagrindować na wskazanym murku, przeskoczyć gapa, czy zrobić graba i wylądować w odpowiednim miejscu. W ten sposób możemy zaliczyć trick. Ale żeby go 'zabić', musimy wykonać coś ekstra (gra sama nam mówi co) – grinda zakończyć flipem, w trakcie robienia gapa zrobić wyznaczonego graba, a zamiast grinda zrobić slide'a. Brzmi to prosto, w praktyce jest jednak dość skomplikowane – kolejne triki zwykle trzeba wykonywać w ciasnych sekwencjach, czasu jest na to niewiele, więc trzeba naprawdę nieźle ogarniać, żeby zaliczyć killa.

Poprawki nie ominęły także samego systemu sterowania, który już w poprzedniej części został ulepszony. Teraz sprawuje się prawie idealnie – triki wykonuje się znacznie łatwiej, a ruchy gałki od flickita (czyli prawego analoga) są lepiej wykrywane, dzięki czemu unikamy sytuacji, w których zamiast heelflipa wymaganego do zaliczenia zadania, zrobiliśmy coś zupełnie innego. Podobnie jak w poprzednich częściach od samego początku mamy pełen zestaw ruchów, które pozostaje cierpliwie masterować. Skate nigdy nie był szczególnie prostą grą i nadal wymaga od gracza sporo umiejętności, ale tym razem pojawiły się poziomy trudności, więc bardziej casualowi fani skateboardingu też powinni znaleźć tu coś dla siebie.

Fani, którzy wymaksowali poprzednie części, będą zadowoleni ze zmian. Pozostali mogą ich nawet nie zauważyć, bo nie ma tu żadnej rewolucji, a raczej stopniowa ewolucja. Także w kierunku multiplayera, którego nie dało się jednak jeszcze sprawdzić. A Skate nadal pozostaje królem gier deskorolkowych i na razie nie widać za bardzo konkurencji. //zooltar

Ollie
x1.5
58
LINE: 58
S: 62
R: 60 U



☐ **Trener Frank to ciekawa postać, która (jak nazwa wskazuje) zajmuje się uczeniem nas podstaw gry. Oczywiście zaawansowani gracze pewnie ominą sesję treningową i popełnią błąd, bo w Franka wcielił się niejaki Jason Lee, znany także jako Earl z serialu „Na imię mi Earl", wyświetlanego obecnie na Comedy Central. Jason, były zawodowy skater, to przy okazji utalentowany komik, a w grze daje popis swoich umiejętności. Tutorial chyba jeszcze nigdy nie był tak zabawny.**

PSP/NDS
duży wybór gier
od 89
TEL
179
189
179
189
199
NOWOŚĆ
179
179
189
189
TEL
179
179
189
189
159
159
NOWOŚĆ
139
NOWOŚĆ
TEL
HRY.HRY STUPIDO! TRZEBA BYŁO YODĘ ZROBIĆ JAKO PIERWSZĄ!
WYSYŁKA W 24h

NAJWIEKSZY WYBOR GIER I
AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

NINTENDO DSI 569,-
NINTENDO DS LITE 479,-
PSP 3000 589,-
PS2 SLIM 379,-
WII BLACK 899,-
PS3SLIM 250GB 1219,-
PSP GO 829,-
XBOX360 ELITE 929,-
XBOX360 ARCADE 689,-

ZERO ZAMULENIA !!!
WIELKA MOC 2010
Z TEAMEM ELECTRONIC DREAMS

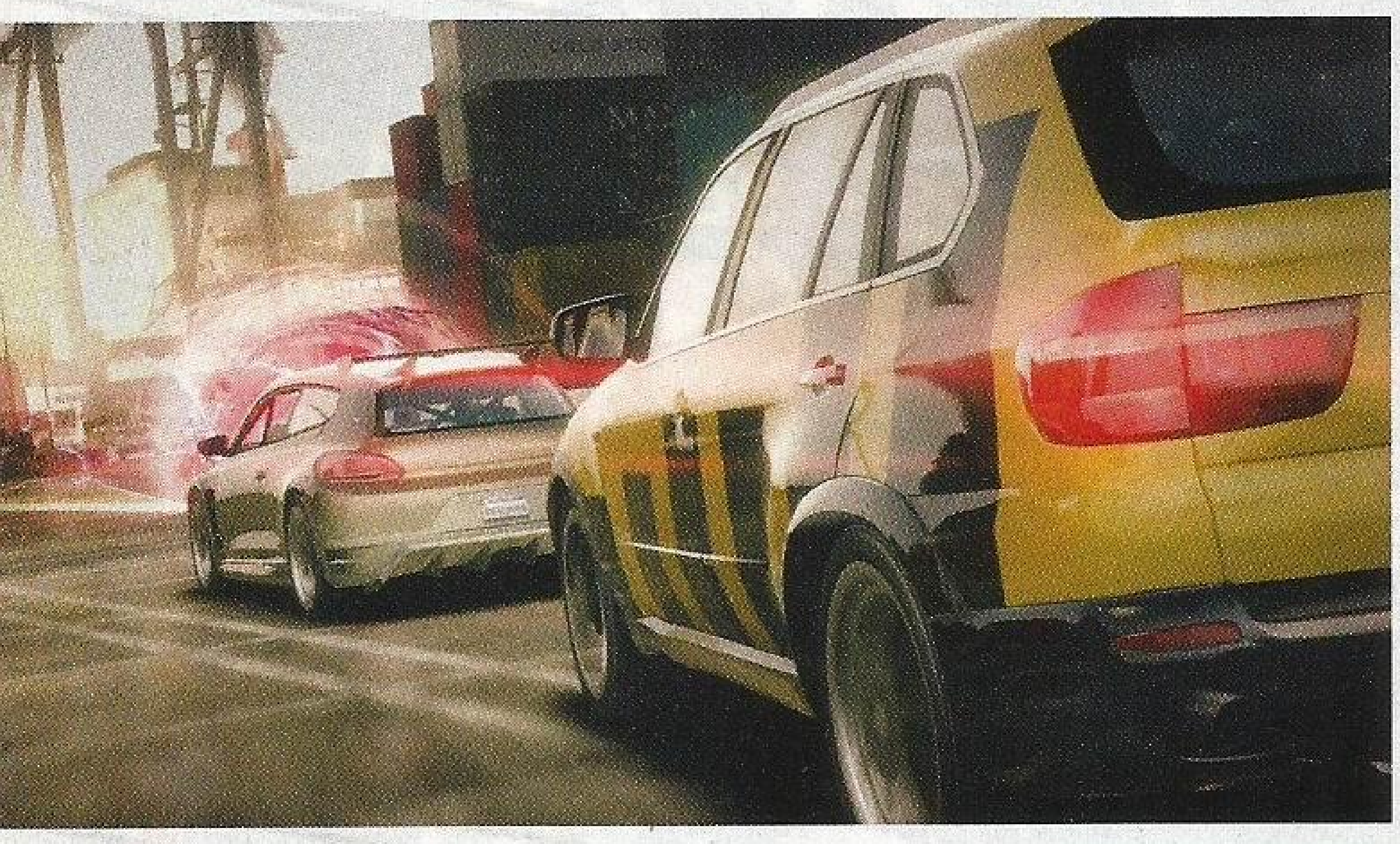
CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

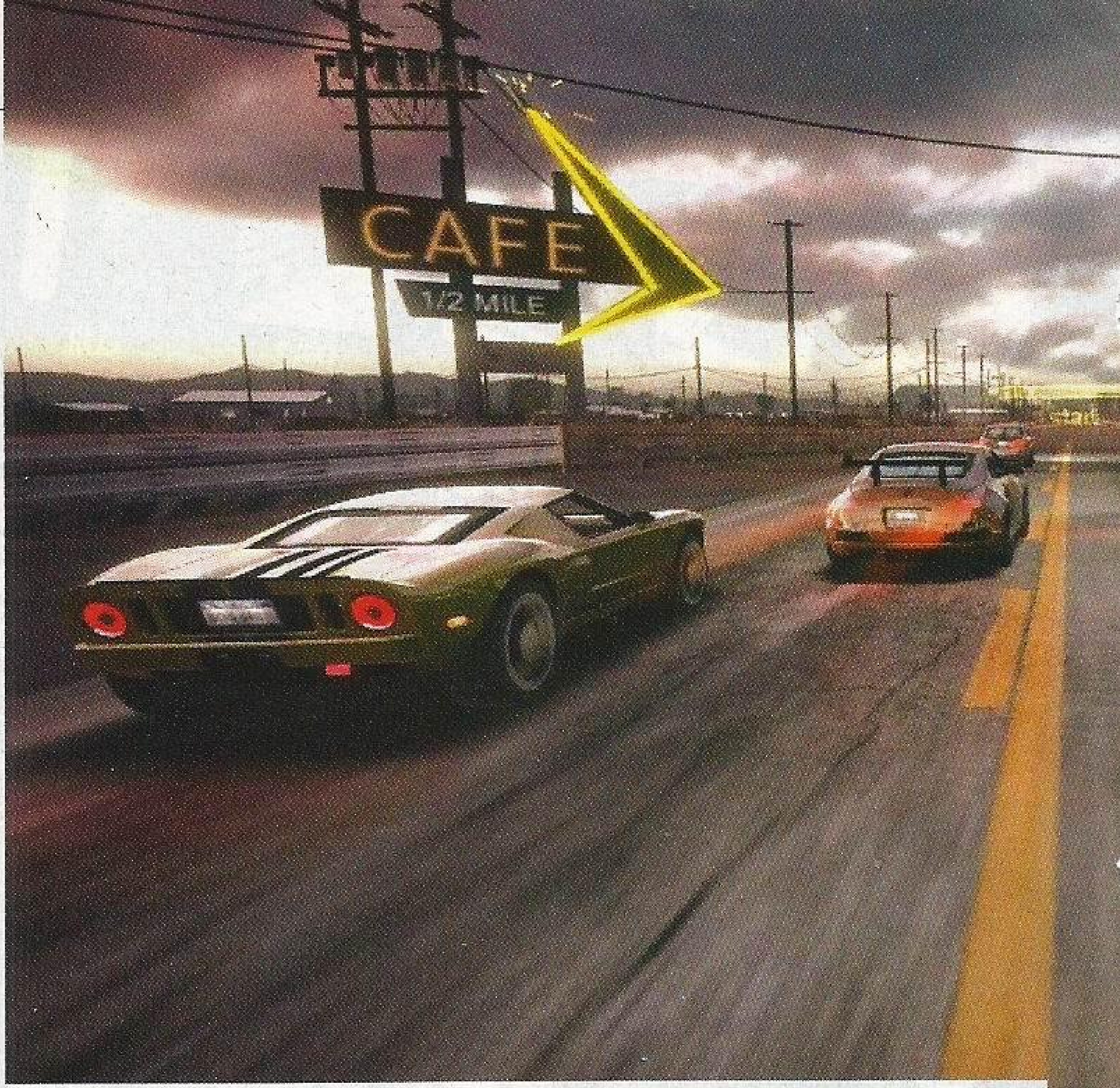
ELECTRONICDREAMS

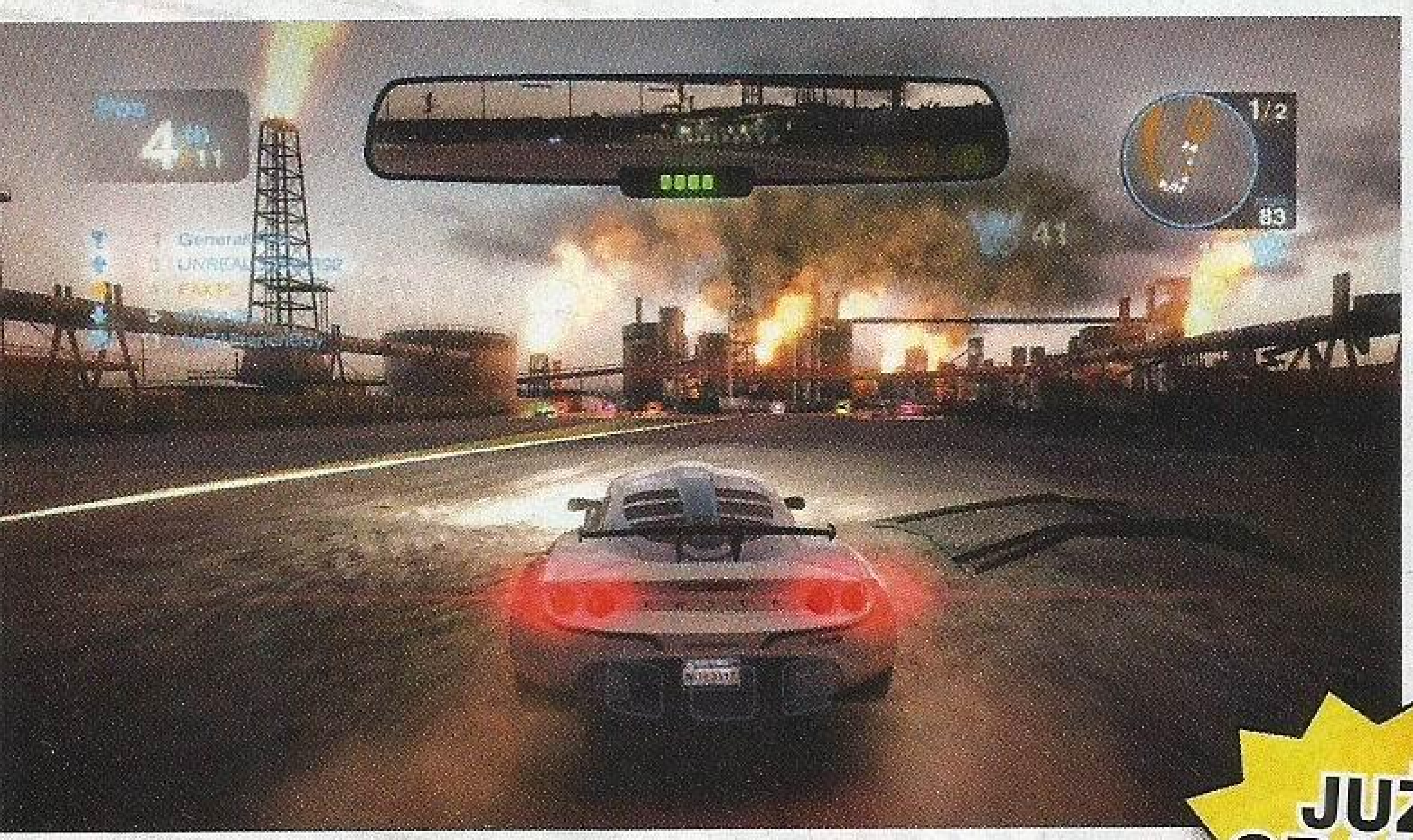
Adres: AL. JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: edsklep@gmail.com

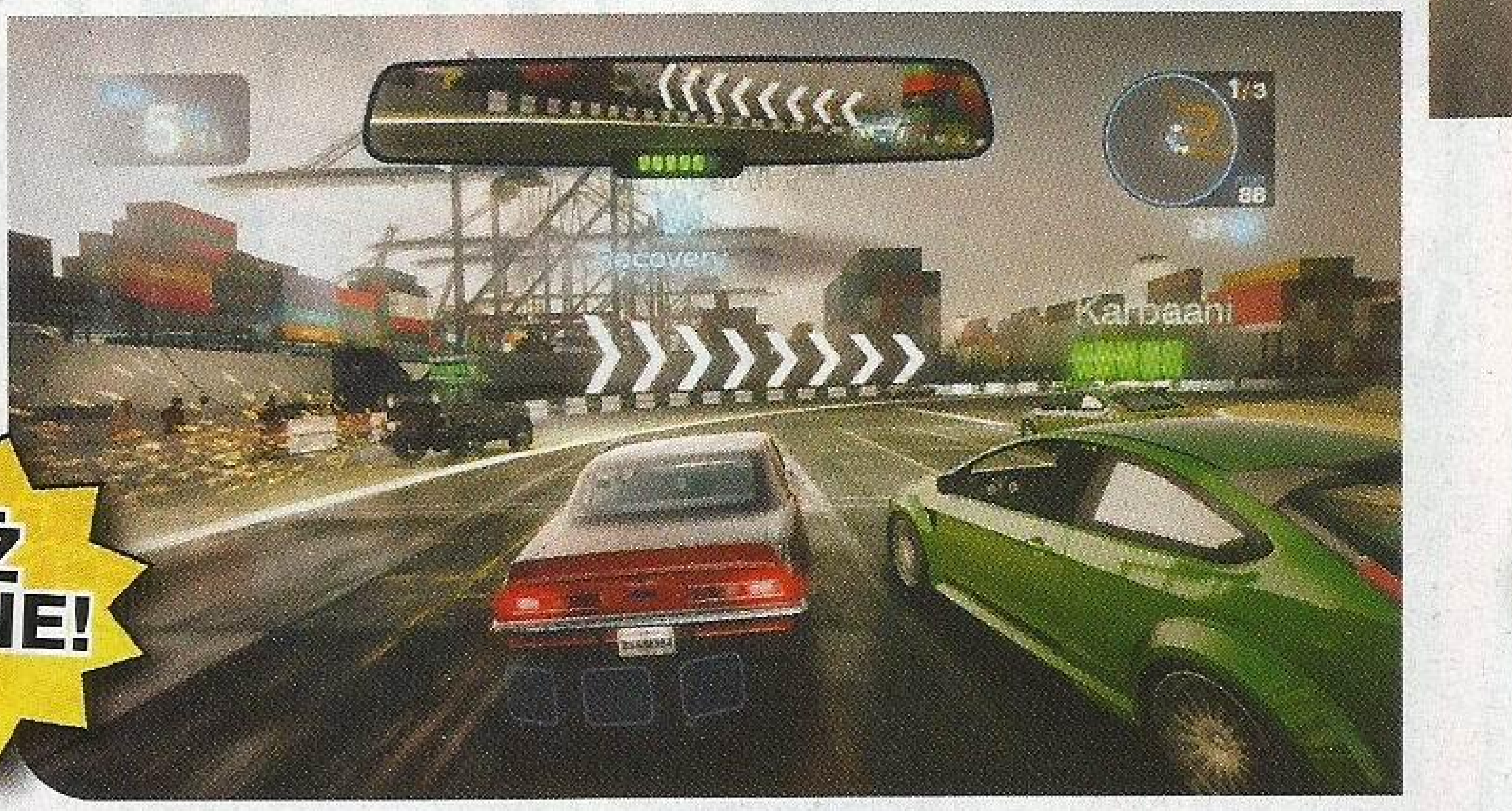
RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Zapraszamy hurtowych odbiorców z całej Polski









JUŻ GRANE!

BLUR

Powrót do czasów, gdy wyścigi były „fun"

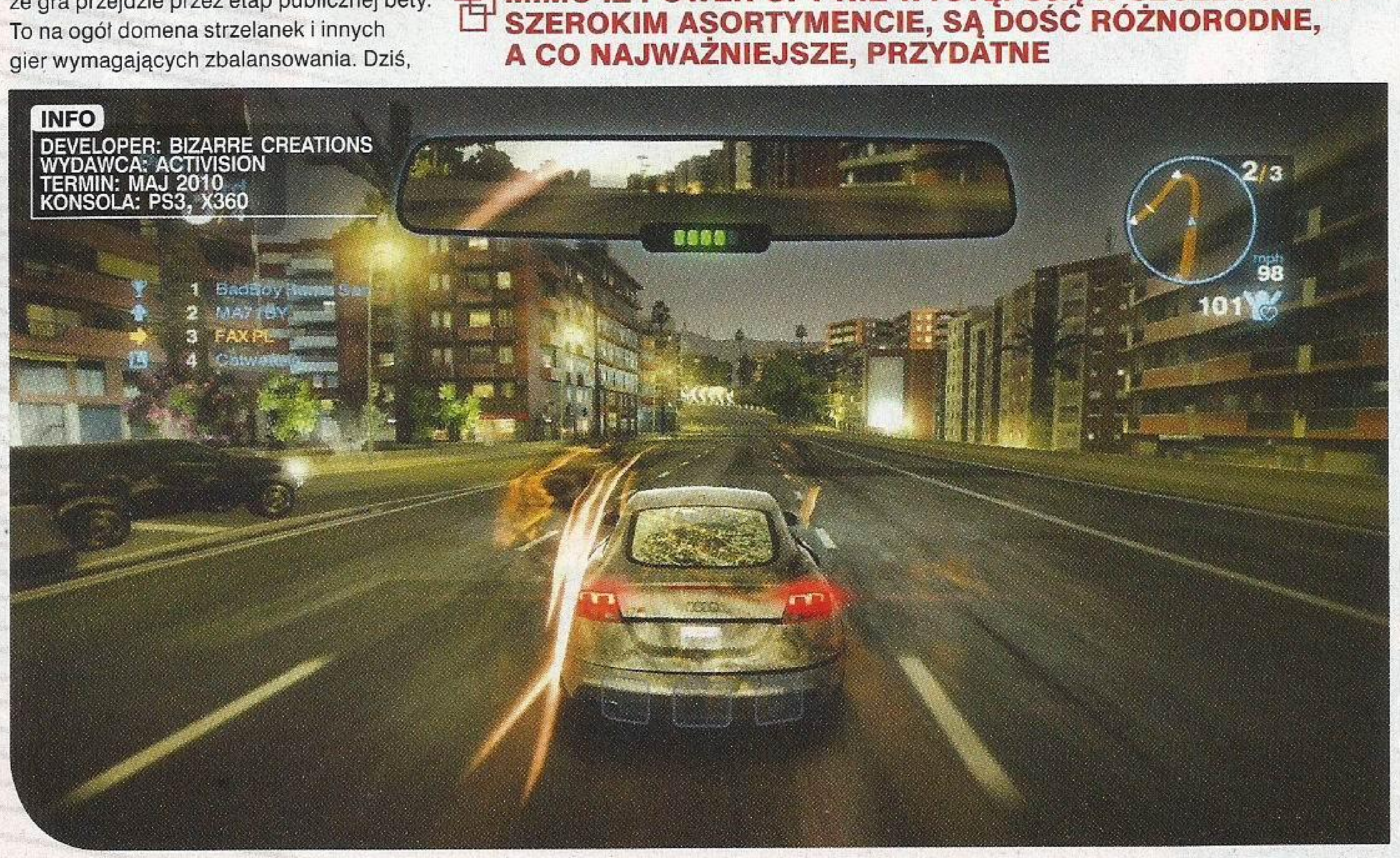
Kiedy Bizarre Creations pokazało swoje najnowsze dzieło, nie wiedziałem co o nim myśleć. Z jednej strony ogromne doświadczenie firmy na polu wyścigów samochodowych pozwalało wierzyć, że będzie to świetna gra, z drugiej – powerupy? Poważnie? W dzisiejszych czasach? Zaskoczyło mnie również ogłoszenie, że gra przejdzie przez etap publicznej bety. To na ogół domena strzelanek i innych gier wymagających zbalansowania. Dziś, po kilku spędzonych w sieci godzinach zabawy, myślę że nie chodziło o zbalansowanie rozgrywki, ale o testy i dopieszczenie silnika sieciowego, który będzie musiał sprawnie sobie radzić z obsługą nawet dwudziestu graczy podczas walki na trasach. Jakie wrażenia wyniosłem z czasu spędzonego z betą?

TO NIE JEST PGR

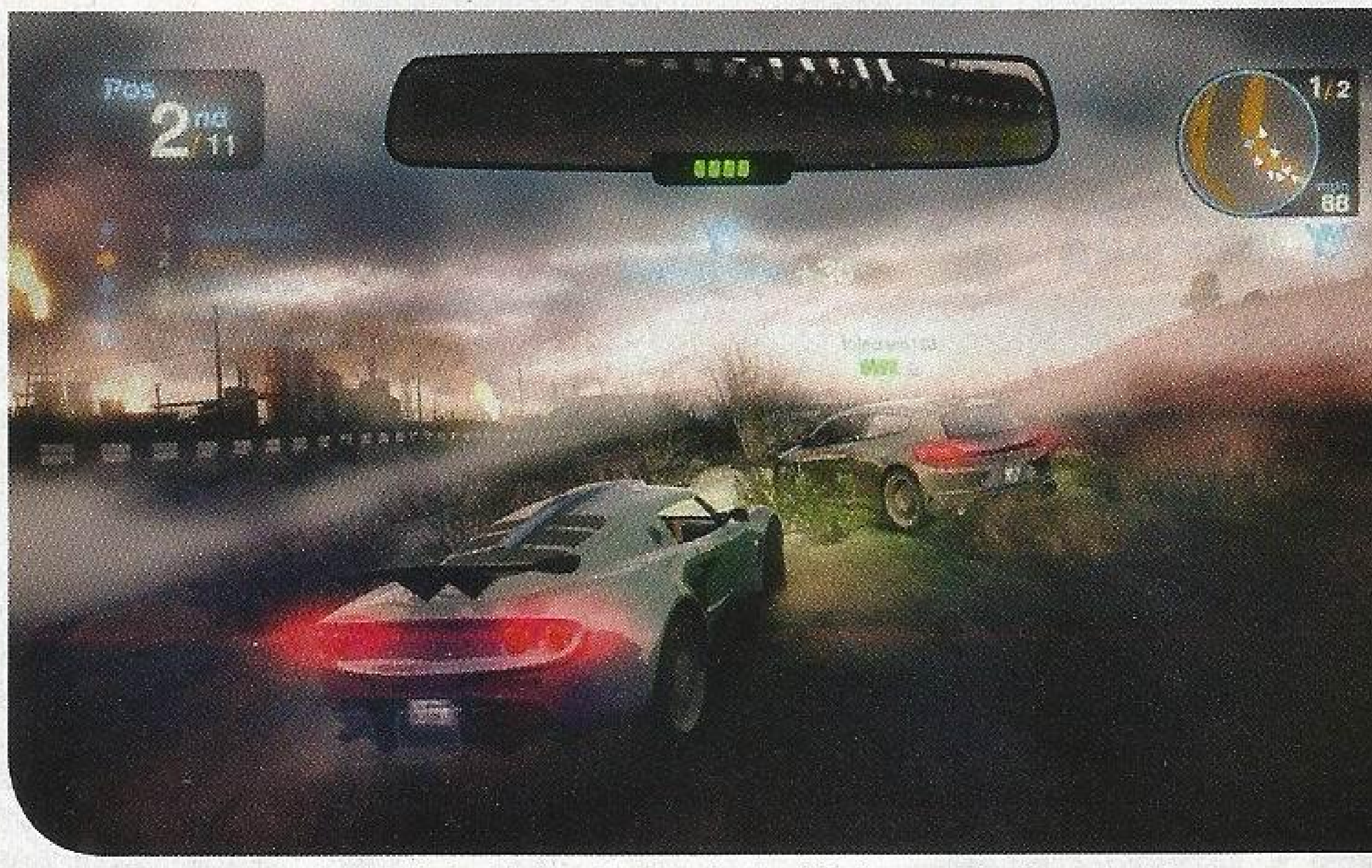
Początek był dla mnie niezłym szokiem. Spodziewałem się PGRa z dopałkami, ale to, co zaserwowali tym razem autorzy, nie ma z ich poprzednimi dokonaniami nic wspólnego. To całkiem nowa gra, która odbiega od wcześniejszych dokonań Bizarre mniej więcej w taki sposób, w jaki Left 4 Dead jest odległe od poprzednich gier Valve. Możecie zapomnieć o arcade'owym, ale skillowym modelu jazdy z serii PGR – tutaj mamy do czynienia z pełną zręcznościówką, w stylu Ridge Racer czy Burnouta. Auta szybko przyspieszają, łatwo wchodzą w poślizgi, kolizje nie robią na nich prawie żadnego wrażenia (choć po centralnym gongu w słup przy dużej prędkości gra zresetuje nasze auto). Same wyścigi toczą się na niemających nic wspólnego z rzeczywistością trasach, pełnych skoczni, skrótów, alternatywnych dróg i dodatkowych atrakcji w formie np. nabrzeża, z którego można spaść do oceanu.

MIMO IŻ POWER-UPY NIE WYSTĘPUJĄ W SZCZEGÓLNIE SZEROKIM ASORTYMENCIE, SĄ DOŚĆ RÓŻNORODNE, A CO NAJWAŻNIEJSZE, PRZYDATNE

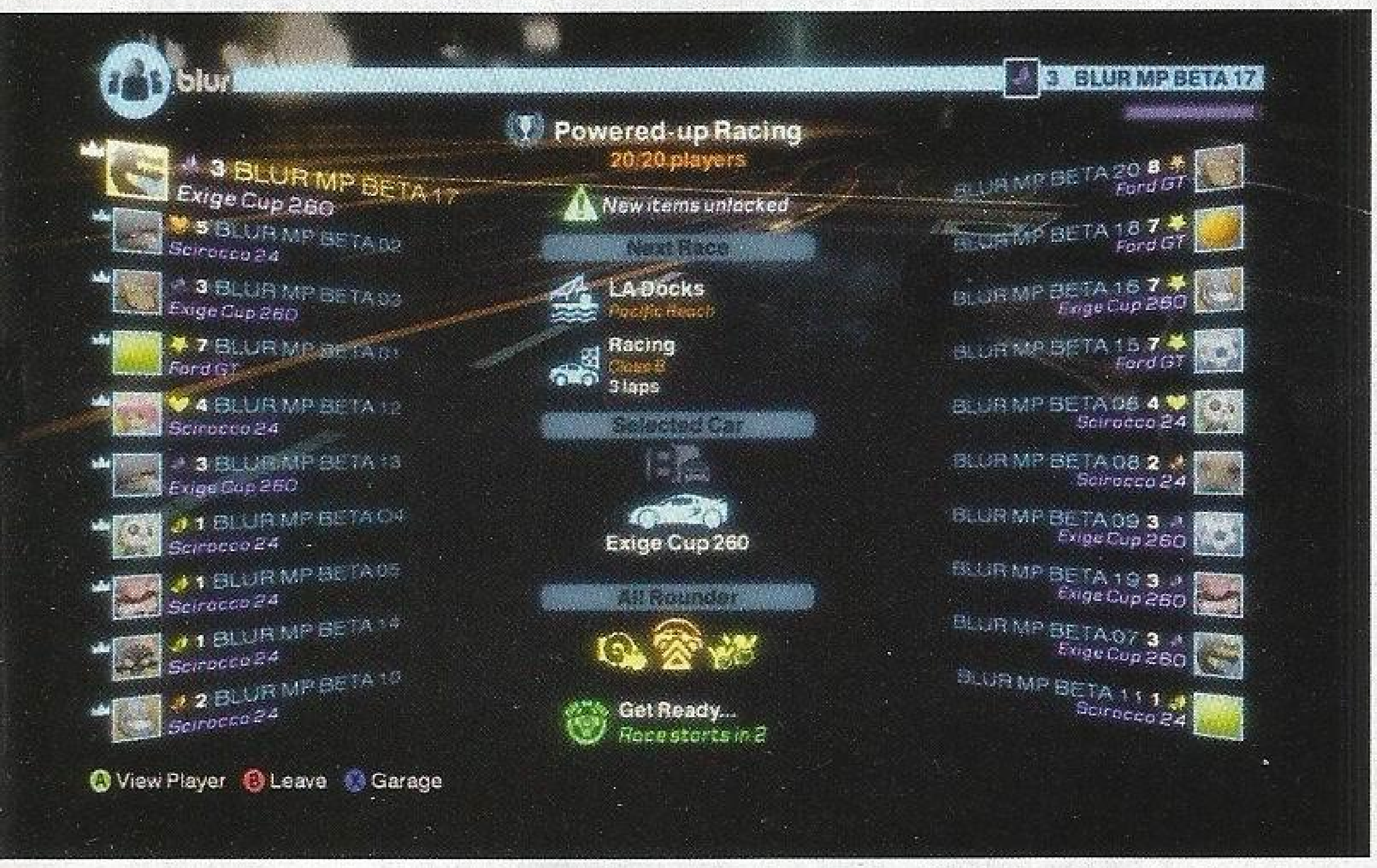
Beta pozwala wyłącznie na zabawę wieloosobową. Zgodnie z obowiązującymi trendami, gra podzielona jest na playlisty, w których tworzone są dopiero konkretne lobby. Same playlisty determinują takie parametry, jak liczba graczy biorących udział w rozgrywce, klasy dostępnych samochodów, czy też modyfikują tryby gry. Beta oferowała tylko kilka z nich. Najwięcej czasu spędziłem w tej, która umożliwiała rozgrywkę w gronie do dziesięciu graczy, choć zdarzyło mi się grać także w osiemnastoosobowym tłumie, w którym wydarzenia na trasie ciężko było ogarnąć. Nie dość, że samochody nieustannie przepychają się w walce o jak najwyższe miejsce – prawdziwy chaos wprowadzają dopiero odpalane co chwila przez kierowców power-upy. Ponieważ leżą na trasie praktycznie wszędzie, a po zebraniu odradzają się błyskawicznie, szybko da się zebrać komplet maksymalnie trzech dopałek. Między zebranymi specjałami



INFO
DEVELOPER: BIZARRE CREATIONS
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: MAJ 2010
KONSOLA: PS3, X360



Dziwi nieco, że w grze, w której chodzi niemal wyłącznie o rozbijanie samochodów, pojawiają się prawdziwe modele aut znanych producentów. Jak choćby VW Scirocco czy Renault Megane.


blur
3 BLUR MP BETA 17
Powered-up Racing
20/20 players
3 BLUR MP BETA 17
Exige Cup 260
5 BLUR MP BETA 02
Scirocco 24
3 BLUR MP BETA 03
Exige Cup 260
7 BLUR MP BETA 01
Ford GT
4 BLUR MP BETA 12
Scirocco 24
3 BLUR MP BETA 13
Exige Cup 260
1 BLUR MP BETA 04
Scirocco 24
1 BLUR MP BETA 05
Scirocco 24
1 BLUR MP BETA 14
Scirocco 24
2 BLUR MP BETA 10
Scirocco 24
New items unlocked
Next Race
LA Docks
Pacific Reach
Racing
Class B
3 laps
Selected Car
Exige Cup 260
All Rounder
Get Ready...
Race starts in 2
BLUR MP BETA 20 8
Ford GT
BLUR MP BETA 18 7
Ford GT
BLUR MP BETA 16 7
Exige Cup 260
BLUR MP BETA 15 7
Ford GT
BLUR MP BETA 06 4
Scirocco 24
BLUR MP BETA 08 2
Scirocco 24
BLUR MP BETA 09 3
Exige Cup 260
BLUR MP BETA 19 3
Exige Cup 260
BLUR MP BETA 07 3
Exige Cup 260
BLUR MP BETA 11 1
Scirocco 24
A View Player
B Leave
X Garage

Dwudziestu szaleńców na trasie to podstawa dobrej zabawy w Blur. Bizarre nie próbowali wydumać niewiadomo czego – trasy są proste, zasady i power-upy też. Nic, tylko jeździć.

możemy się przełączać, a także je wyrzcać jeśli nam nie odpowiadają.

POWER-UPS TO THE PEOPLE

Mimo, iż power-upy nie występują w szczególnie szerokim asortymencie, są dość różnorodne, a co najważniejsze, przydatne. Jeśli chcecie zająć odpowiednio wysokie miejsce w wyścigu, podstawą będzie turbo, które umożliwia szybkie wyskoczenie przed peleton. Warto mieć przy sobie także osłonę, która potrafi poratować, kiedy w naszą stronę lecą rozmaite nieprzyjemności. „Tarcza" chroni tylko przez krótki czas, a do tego ma swoją wytrzymałość, po wyczerpaniu której się wyłączy, więc nawet ona nie uratuje przed kilkoma kulami energii.

Każdy samochód ma ograniczoną odporność i ulegnie zniszczeniu, kiedy zbierze zbyt wielkie baty, a gracz będzie zmuszony poczekać na respawn. Aby uniknąć takich nieprzyjemności, można naprawić samochód zbierając odpowiednią dopałkę. Poza tymi trzema rodzajami power-upów, pozostała piątka to zabawki ofensywne. Podstawowe ataki to samonaprowadzająca kula energetyczna, albo też trzy szybkie pociski niekierowane. Jeśli graliście kiedyś w Mario Kart, to doskonale znacie ich działanie. Podczas walki w zwarciu przydaje się potężna fala uderzeniowa, która pozwala zaatakować okoliczne pojazdy. Dostępne są także miny, które warto porozrzucać przy wszelkich przewężeniach lub w ostrych zakrętach. Ostatnim dostępnym atakiem jest rzadko spotykany, ale szalenie potężny impuls EMP. A w zasadzie nie jeden, a trzy – spadają one na trasę tuż przed prowadzącym w wyścigu, a po kontakcie dość mocno spowalniają samochód. Odpowiednie użycie tej broni może wywrócić klasyfikację do góry nogami. Ciekawostką jest to, że wiele dopałek pozwala na odpalenie zarówno do przodu, jak i do tyłu (można tak odpalić turbo, by fura stanęła dęba).

Chaosu, który towarzyszy zmaganiom na trasie, szczególnie w większych grupach, nie da się opisać. Wszędzie pociski, eksplozje, kolizje, dzwony i brutalne przepychanki. Sytuacja potrafi zmienić się w mgnieniu oka. Zdarzyło się, że prowadziłem przez dwa i pół z trzech okrążeń, z ogromną przewagą, a do mety dotarłem przedostatni... lecąc w powietrzu kołami do góry. Niczego nie można być pewnym, i dzięki temu emocje nigdy nie opadają. Od lat tak dobrze nie bawiłem się w wyścigach. Grając w Blur poczułem się znów tak, jak w czasach Rollcage i NASCAR Rumble. Ta gra to mnóstwo zabawy, mnóstwo emocji i mnóstwo radości.

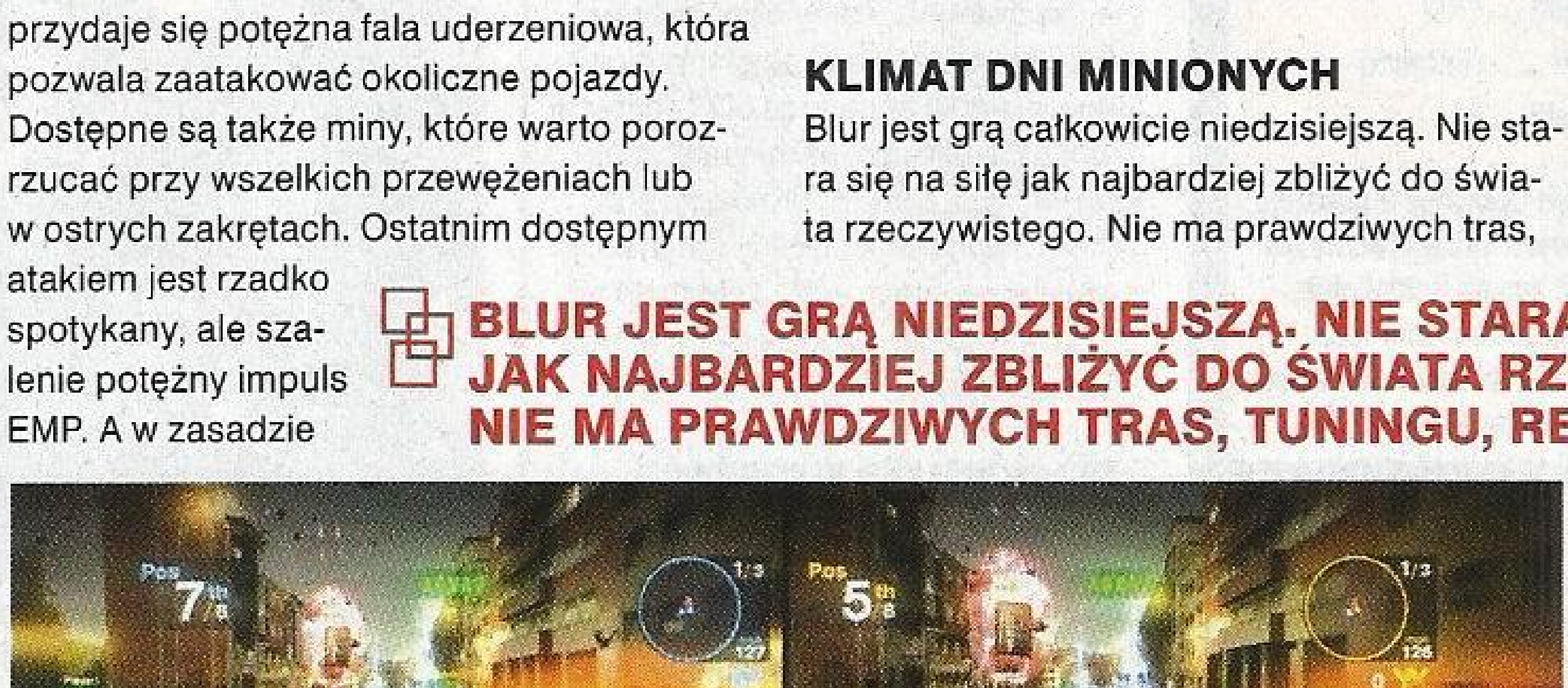
KLIMAT DNI MINIONYCH

Blur jest grą całkowicie niedzisiejszą. Nie stara się na siłę jak najbardziej zbliżyć do świata rzeczywistego. Nie ma prawdziwych tras, tuningu, realistycznego modelu jazdy. Nie jest grą wymagającą kosmicznych umiejętności, a poziom chaosu i nieprzewidywalności powoduje, że nigdy nie będzie tytułem, w który organizowane będą turnieje. Jednak wszystkie te rzeczy są dla mnie zaletami, a nie wadami. Czasem chcę się po prostu rozerwać, a gier pozwalających na bezstresową rozgrywkę nie ma zbyt wielu. Weźmy taką Forzę – jedziemy do pierwszego zakrętu, tam dochodzi do przepychanek, samochody wyjeżdżają w pewnej kolejności, i z grubsza jest po wyścigu. Oczywiście na kolejnych zakrętach przepychanki mogą się powtórzyć, a raz na jakiś czas ktoś wypadnie z trasy, ale poza tym dzieje się niewiele.

W Blur nie uświadczycie sytuacji, że samochody jadą koło siebie i panuje cisza i spokój – tutaj zawsze latają dopałki i wszyscy się ze sobą ścierają. Nie do pomyślenia jest sytuacja, w której ktoś wjeżdża mi w tyłek na pierwszym zakręcie wyrzucając z trasy i zmienia wyścig w nudną próbę dotoczenia się do celu bez żadnej przyjemności. Ile razy już ktoś położył mi takim sposobem całą zabawę z rywalizacji w FM3? Zajmuję ostatnie miejsce bez najmniejszych szans na dogonienie tych robotów z czołówki i zamiast radości na moim obliczu maluje się frustracja, a z ust lecą niecenzuralne słowa. Zapomnijcie o czymś takim w tej grze! Nie istnieje sytuacja bez wyjścia, zawsze można nawiązać walkę, a kilka celnych power-upów znów zbliża gracjego do walki o laury.

Zdaję sobie sprawę, że takich gier już się dziś nie robi. Że już nie gra się dla zabawy, a jedynie „prosi" „ownują" „noobów" informując ich przy tym jaki zawód jest najodpowiedniejszy dla ich matek. Będę bardzo ciekaw, jak dzisiejszej klienteli przypadnie do gustu gra oparta na zupełnie innej filozofii. Ja na pewno chwycę kopię, kiedy w maju ukaże się pełna wersja. Zrobię to choćby dla samego multiplayera (nie jestem przekonany do formuły Blura w trybie dla pojedynczego gracza). To ładna, płynna i nieustannie emocjonująca gra. To ostatnie jest dziś w świecie wyścigów niezwykle rzadkie. **//Blizz**

BLUR JEST GRĄ NIEDZISIEJSZĄ. NIE STARA SIĘ NA SIŁĘ JAK NAJBARDZIEJ ZBLIŻYĆ DO ŚWIATA RZECZYWISTEGO. NIE MA PRAWDZIWYCH TRAS, TUNINGU, REALIZMU



Split-screen dla czterech... Twórcy gry chyba utracili kontakt z rzeczywistością, kto w obecnych czasach spotyka się naraz z aż trzema osobami, i to w realu!? A tak, ekipa N+ w redakcji. Dzięki, nie musieliście.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

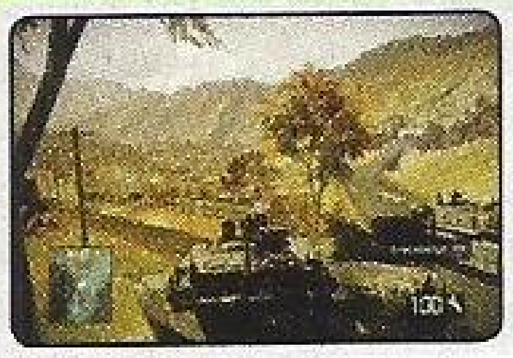
JAPONIA

1	Yakuza 4	PS3	Sega
2	Pokémon Ranger: Path of Light	NDS	Nintendo
3	Resident Evil 5	Multi	Capcom
4	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
5	God Eater	PSP	Namco Bandai
6	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
7	Kenka Bancho 4: Ichinen Sensou	PSP	Spike
8	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
9	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	NDS	Square Enix
10	Gundam Assault Survive	PSP	Namco Bandai

▶ Nawet Pokemony i afrykańskie zombiaki nie powinny zadzierać z japońską mafią. Wąsaci gangsterzy z Włoch też nie mają szans. Uwielbiamy w NEO+ serię Yakuza, dlatego z zazdrością patrzymy, jak żółci bracia grają w część czwartą. My dopiero dostaliśmy trójkę.

USA

1	Battlefield: Bad Company 2	Multi	EA
2	Final Fantasy XIII	Multi	Square Enix
3	Pokémon Heart Gold / Soul Silver Version	NDS	Nintendo
4	Wii Sports	Wii	Nintendo
5	God of War III	PS3	Sony
6	Aliens vs. Predator	Multi	Sega
7	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
8	BioShock 2	Multi	Take-Two
9	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
10	Heavy Rain	PS3	Sony



▶ Żaden Final nie miał tak dobrego startu, jak FFXIII. Liniowość rozgrywki, ograniczona swoboda i brak miast nie przeszkadza graczom aż tak bardzo, jak mogłoby się wydawać. Aż dwa exclusive'y na PS3 w amerykańskim Top 10? Dawno nie widzieliśmy takich cudów.

UK

1	Battlefield: Bad Company 2	Multi	EA
2	Final Fantasy XIII	Multi	Square Enix
3	God of War III	PS3	Sony
4	Heavy Rain	PS3	Sony
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
6	Sonic & Sega All-Stars Racing	Multi	Sega
7	Aliens vs. Predator	Multi	Sega
8	Metro 2033	Multi	THQ
9	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
10	FIFA 10	Multi	EA

▶ Pierwsze miejsce Bad Company 2 pokazuje, jaka jest potęga sieciowych strzelanek. Bo nie powiecie nam, że ludzie kupują Battlefielda, żeby pograć w singla. W zestawieniu tylko jeden exclusive na Wii i aż dwa na PS3. Microsoft zaatakuje w drugim kwartale 2010.

POLSKA (Ultima)

1	God of War 3	PS3	Sony
2	Resident Evil 5 Gold	Multi	Capcom
3	Heavy Rain	PS3	Sony
4	Final Fantasy XIII	PS3	Square Enix
5	Yakuza 3	PS3	Sega
6	Metro 2033	Multi	THQ
7	Battlefield: Bad Company 2	Multi	EA
8	Fallout 3	Multi	Bethesda
9	Bayonetta	Multi	Sega
10	Just Cause 2	Multi	Square Enix

▶ Kratos wykosił wszystkich bogów Olimpu i przy okazji całą konkurencję dla God of War III. Gracie z polskim dubbingiem czy wolicie angielskie głosy? Sprawdźcie nasze video porównanie obu wersji, jeśli nie możecie się zdecydować [http://tinyurl.com/neogokratos]

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

PIKMIN 3 W PRODUKCJI

Potwierdził to sam Shigeru Miyamoto, pomysłodawca i twórca serii Pikmin, a radosną nowinę przekazał Official Nintendo Magazine na ceremonii wręczenia nagród BAFTA.

BOURNE POLEGŁ

Firma Starbreeze (autorzy Chronicles of Riddick) skasowała jeden z dwóch projektów tworzonych dla Electronic Arts. Na 99 procent padło na nowe przygody Jasona Bourne'a, co oznacza, że nowa część kultowego Syndicate wciąż powstaje. To znaczy, jeśli ten tajemniczy projekt, o którym Starbreeze nie chce niczego konkretnego powiedzieć, to faktycznie nowe Syndicate.

PETER PARKER POWRÓCI

W nowej grze pod tytułem Spider-Man: Shattered Dimensions, o której wiadomo tylko tyle, że tym razem akcja nie będzie toczyć się w jednym mieście, a w kilku, a może nawet w różnych krajach albo innych planetach. Pojawi się dwóch nowych super złoczyńców. Za miesiąc powinniśmy wiedzieć więcej.

YAKUZA SIĘ ROZRASTA

Project K to nazwa kodowa piątej części Yakuza. Wygląda na to, że tym razem bohaterem będzie jakiś młody chłopak, a nie Kazuma Kiryu, być może wreszcie doczekamy się zmian w systemie rozgrywki. To znaczy, Japończycy się doczekają, Europa na razie czeka na informacje o premierze Yakuza 4 na Starym Kontynencie.

NOWY HANDHELD NINTY

Następca DSa to Nintendo 3DS i zobaczymy go na tegorocznej wystawie E3 (a dokładnie dwa dni wcześniej, bo 15 czerwca). Konsolka ma pozwalać na oglądanie gier w 3D bez konieczności zakładania okularów, a według specjalistów, żeby było to możliwe, koniecznie będzie zwiększenie rozdzielczości ekranów oraz mocy sprzętu, a gracz musiałby trzymać urządzenie w odpowiedniej odległości i najlepiej, żeby nie ruszał podczas grania głową. Różne źródła podają, że 3DS dorówna mocą GameCube, będzie mieć funkcję wibracji, a także żyroskopy, przy czym machanie konsolką utrudniłoby uzyskanie obrazu w 3D. Handheld trafi do sprzedaży najpóźniej pod koniec marca 2011.

PEACE WALKER W CZERWCU

Przenośny Metal Gear Solid zaliczy opóźnienie również w Europie, na nowe przygody Big Bossa trzeba poczekać do 18 czerwca. Hideo Kojima nazywa grę testem, eksperymentem, sugerując, że Peace Walker to dopiero początek i ma jakąś wizję, którą zrealizuje, jeżeli gra odniesie sukces. Pomożecie?

GEARSY ZA ROK

Na E3 być może zobaczymy nowe gry od Epic, ale w żadną nie zagramy w tym roku. Dotyczy to również Gears of War 3, które zapewne ukaże się dopiero na początku 2011.

ALMA POWRÓCI

W F.3.A.R., które według naszych źródeł ma mieć premierę w październiku.

SOCOM 4

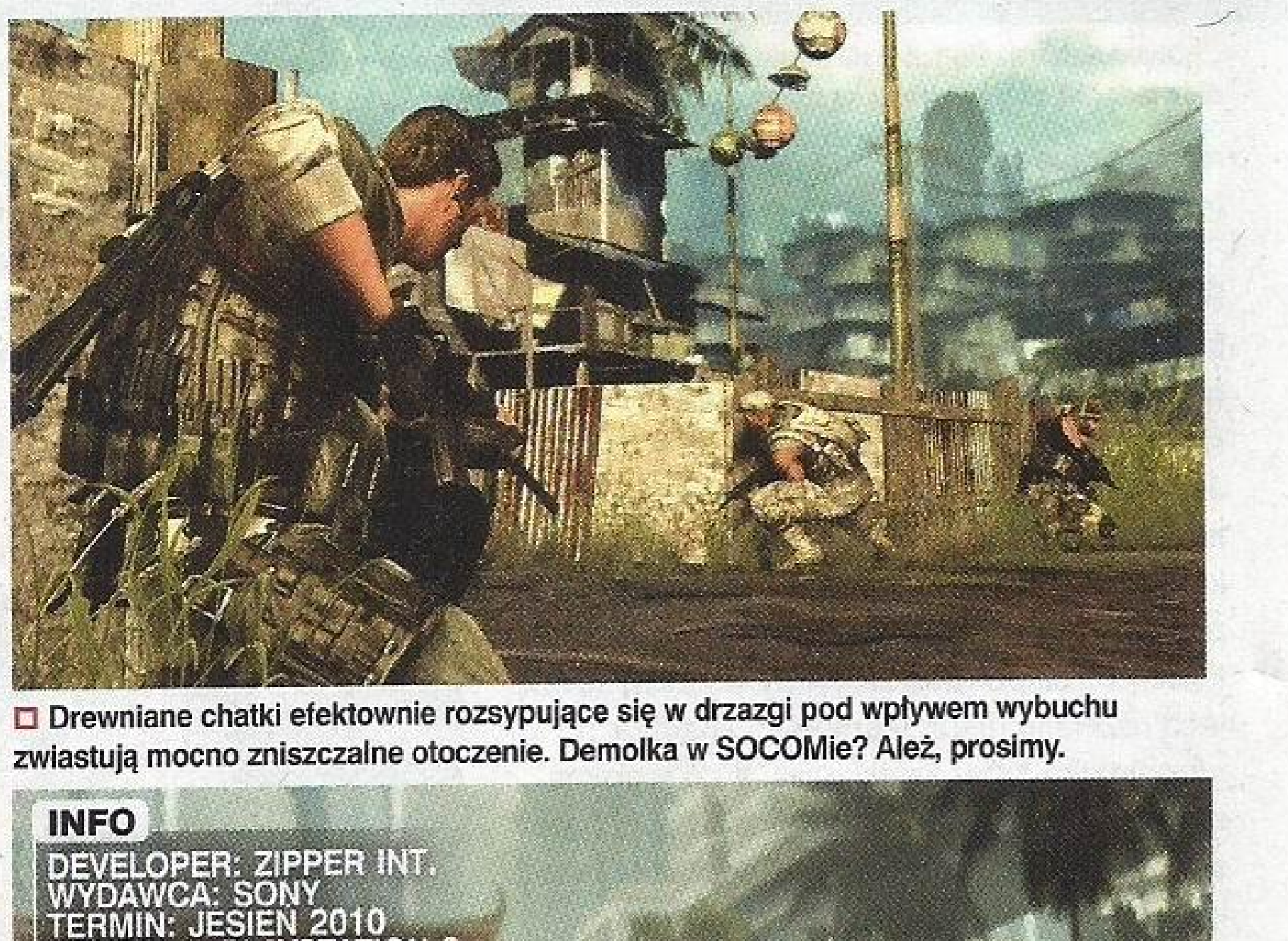
Silny nacisk na fabułę? W SOCOMie?

Mogło się wydawać, że MAG to następca SOCOMa, ale Zipper wraz z Sony nie zamierzają uśmiercić znanej marki. Czwarta część nadciąga, a autorzy sugerują, że tym razem tryb singleplayer będzie bardzo ważną składową gry. Do tej pory na dźwięk słowa SOCOM myślało się wyłącznie o multiplayerze, więc jest to spora zmiana.

Główny bohater bez imienia zwany Ops Commanderem będzie dowodzić pięcioosobową drużyną komandosów NATO. Jego kompani to Schweitzer i Wells oraz Koreańczycy Chung i Forty-five. „Czterdziestka piątka" to pierwsza żołnierka w serii, podobno postać kluczowa z punktu widzenia fabuły. Ekipa Zipper lubi popadać w skrajności i tak, jak w MAG nie było fabuły w ogóle, w SOCOM 4 jest to na tyle ważny temat, że do nagrania scenek przerywnikowych i dialogów użyto tej samej techniki, co w przypadku Uncharted 2. Aktorzy nie czytali tekstów z kartek, tylko normalnie zagrali na specjalnie przygotowanej scenie oblepieni przez czujniki do motion capture i śledzeni przez kamery nagrywające ich ruchy. Scenki stworzone zostaną na silniku gry, więc różnice w grafice pomiędzy filmikiem a rozgrywką będą niezauważalne.

Akcja będzie toczyć się w południowej Azji w okolicach Cieśniny Malakka, oddzielającej Półwysep Malajski od Sumatry. Przynajmniej na początku gry, bo później bohaterowie zamienią dżunglę na góry, małe miasteczka, wioski, a może nawet metropolie. O dziwo, pomiędzy misjami nie da się wymienić uzbrojenia. Brzmi to trochę, jakby SOCOM 4 szedł w kierunku akcji non stop, ale to nie ma być odpowiedź Sony na Modern Warfare. To wciąż taktyczny TPP, w którym gracz wydaje rozkazy pozostałym bohaterom. Wydawanie poleceń zostanie przypisane do krzyżaka, można będzie podzielić drużynę na dwie grupki, a także wskazać dokładny punkt, gdzie ma się udać. Dużo łatwiej i szybciej niż na padzie da się to zrobić za pomocą Move, za pomocą którego również będzie można grać.

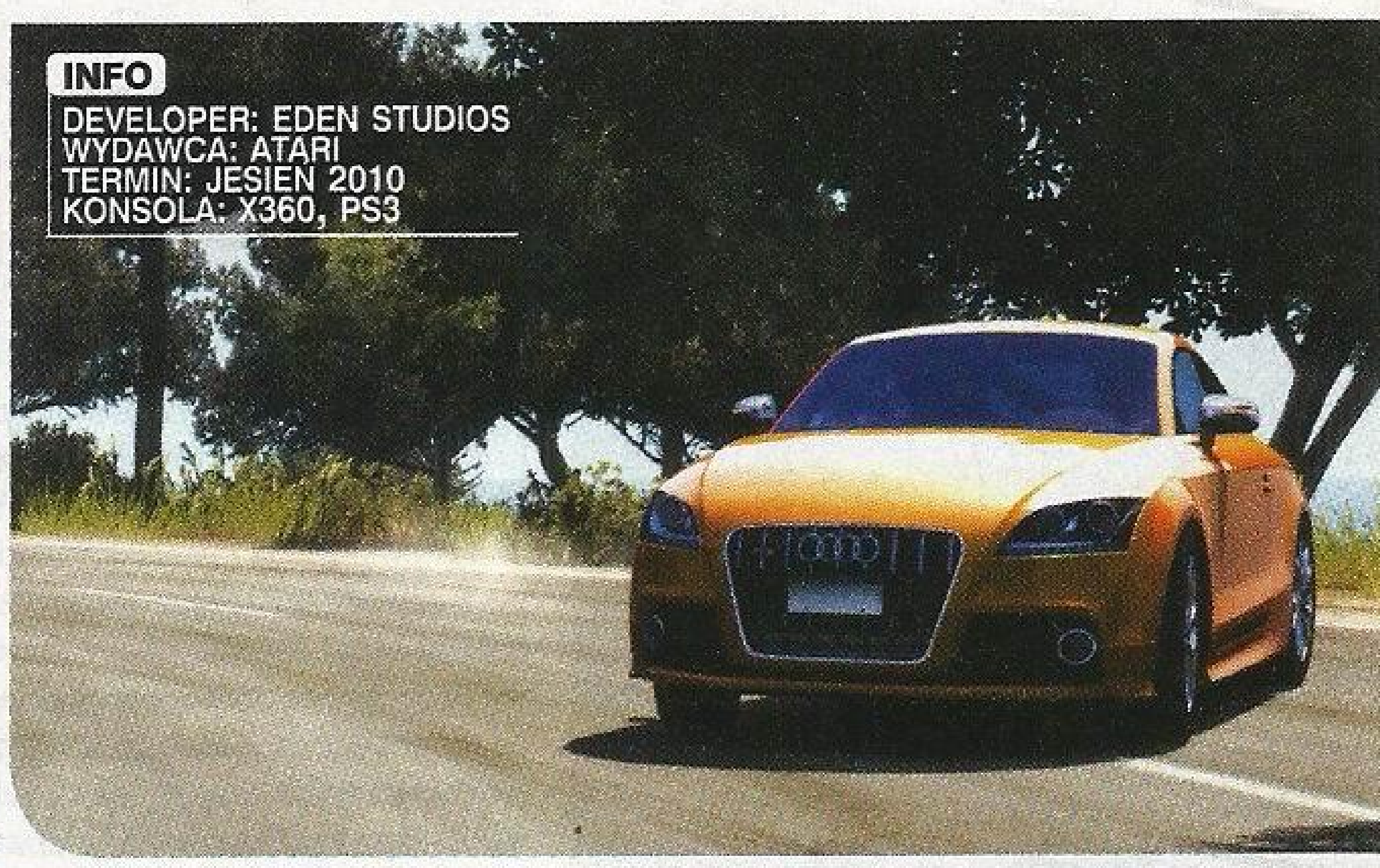
Ukończenie gry zajmie 12 godzin, będzie czas, by zauważyć czy przeciwnicy zachowują się inteligentnie. Mają korzystać z osłon, flankować bohaterów, a ich dowódca nawet wezwie wsparcie powietrzne i wskaże pilotom, gdzie mają spaść rakiety. Zipper ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące singleplayera, a co z multi? Będzie, dla 32 osób i tylko tyle wiadomo. Nie pytajcie o koopa, nie wiemy. Premiera pod koniec 2010, SOCOM 4 na pewno sprawdzimy na E3. ■■



□ Drewniane chatki efektownie rozsypujące się w drzazgi pod wpływem wybuchu zwiastują mocno zniszczalne otoczenie. Demolka w SOCOMie? Ależ, prosimy.

INFO

DEVELOPER: ZIPPER INT.
WYDAWCA: SONY
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: PLAYSTATION 3



INFO
DEVELOPER: EDEN STUDIOS
WYDAWCA: ATARI
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: X360, PS3

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Impreza przenosi się z Hawajów na Ibizę

Zapominamy o Oahu, przenosimy się na wirtualną Ibizę, najbardziej rozimprezowaną wyspę w Europie. Świat gry w Test Drive Unlimited 2 będzie ogromny (choć nie aż tak bardzo, jak w Fuel) – dwa i pół razy większy niż w pierwszej części, a przede wszystkim o wiele bardziej różnorodny. Raczej nie da się narzekać na monotonny krajobraz, trasy wyścigów mają przebiegać przez miasta i miasteczka, piaszczyste rajskie plaże, gęste lasy, równiny, a także u podnóży gór. Oczywiście świat gry będzie otwarty, więc jeśli ktoś nabierze ochoty na zwiedzanie i postanowi przejechać wyspę wzdłuż i wszerz, będzie miał taką możliwość. Jest to nawet wskazane, bo twórcy gry planują ukryć sporo tras, a za odnalezienie każdej z nich gracz otrzyma nagrodę w postaci punktów doświadczenia potrzebnych do odblokowania chociażby nowych wyścigów.

W pierwszej części punkty zdobywało się za jak najlepszą jazdę, generalnie liczyło się wygrywanie wyścigów, a więc trzeba było się wykazać skillem. Autorzy musieli uznać, że to odstraszało casuali, dlatego w Unlimited 2 będą aż cztery sposoby nabijania XP: udział w wyścigach (najlepiej wygrywanie ich), odnajdywanie tras, robienie zakupów (nowe furki i domy) oraz zabawa ze znajomymi – za częste ściganie się w gronie przyjaciół gra wypłaci bonusowe punkty.

Ekipa Eden mocno stawia na aspekt socjalny, gracze będą mogli zaprosić do zabawy znajomego, by w kooperacji walczyć o zwycięstwo. Naturalnie nie da się prowadzić samochodu we dwie osoby, jedna zasiądzie za kółkiem, a druga wcieli się w rolę pilota. Umiejętność czytania trasy oraz sprawnego instruowania partnera jak ma jechać, na pewno da sporą przewagę nad rywalami zarówno w rozgrywce offline, jak i w sieci.

PIĘKNA CZY BRZYDKA?

Gra (a właściwie to samochody, bo nie przygotowano obrazków pokazujących Unlimited 2 w akcji) może nie wygląda jakoś rewelacyjnie na screenach, ale trzeba pamiętać, że to nie będzie zwyczajny racer z zamkniętymi trasami, a gra z otwartym i to niemałym światem. Właśnie dlatego nie ma co liczyć na oprawę z Need for Speed: Shift. Oczywiście Ibiza w grze nie będzie dokładnym odzwierciedleniem wyspy znajdującej się na Morzu Śródziemnym, tak naprawdę mógłby to być fikcyjny teren, ale najwyraźniej lepiej brzmi „wyścigi na Ibizie", niż „wyścigi na wymyślonej wyspie". Nowy Test Drive nie pobije rekordu Fuel, świat gry nie będzie aż tak ogromny, jak w dziele Asobo Studio. Byleby było co robić, błąkanie się bez celu po wielkim terenie wcale nie jest fajne.

SPIĘTY Z SIECIĄ

Mocnym punktem pierwszej części był sieciowy tryb multiplayer, Unlimited 2 idzie krok dalej łącząc zabawę offline z online. Wyobraźcie sobie, że przechodzicie karierę, bierzecie udział w kolejnych wyścigach, aż w końcu nachodzi Was chęć sprawdzenia swoich umiejętności w zabawie z innymi graczami. Zamiast wychodzić do głównego menu, by stamtąd przejść do rozgrywki w internecie, po prostu wciskacie gaz i ruszacie na poszukiwania chętnych do wspólnej zabawy (pod warunkiem, że jesteście wpięci do netu).

Test Drive Unlimited 2 to nie tylko ścigałka, to „symulator życia bogatych ludzi jeżdżących szybkimi autami". W przerwach między wyścigami będzie można kupić lanserskie ubrania dla kierowcy. Teraz już wiecie skąd nazwa kodowa gry: Test Drive High Life.

Nie bez powodu autorzy zaliczają swą grę do gatunku MOOR, czyli Massively Open Online Racing – zostanie przygotowany jeden wspólny serwer dla wszystkich graczy, którzy będą mogli ścigać się z przyjaciółmi lub nieznajomymi, ale także w dowolnym momencie zająć się przechodzeniem kariery. Naturalnie da się grać samemu offline, połączenie z internetem nie będzie wymagane, żeby cieszyć się nowym Test Drivem, ale wtedy gra nie przeprowadzi automatycznych aktualizacji. Eden jak na razie nie zdradza jednak co one dadzą, prawdopodobnie chodzi o łatki eliminujące błędy. Raczej nie o darmowe furki, już zaplanowano DLC do gry, nie będzie zaskoczeniem, jeśli okaże się, że trzeba będzie za nie zapłacić prawdziwą kasą.

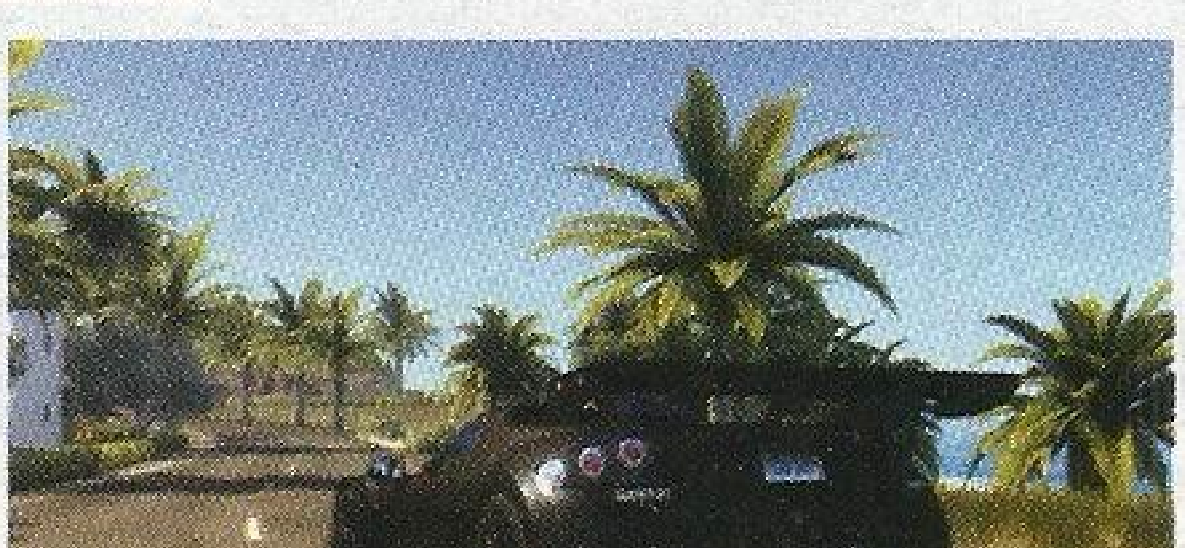
UNLIMITED 2 RACZEJ NIE ZDOBĘDZIE TYTUŁU NAJPIĘKNIEJSZEGO RACERA, ALE OKO POWINNY CIESZYĆ TAKIE „DROBIAZGI", JAK ZMIENIAJĄCA SIĘ POGODA ORAZ CYKL DNIA I NOCY

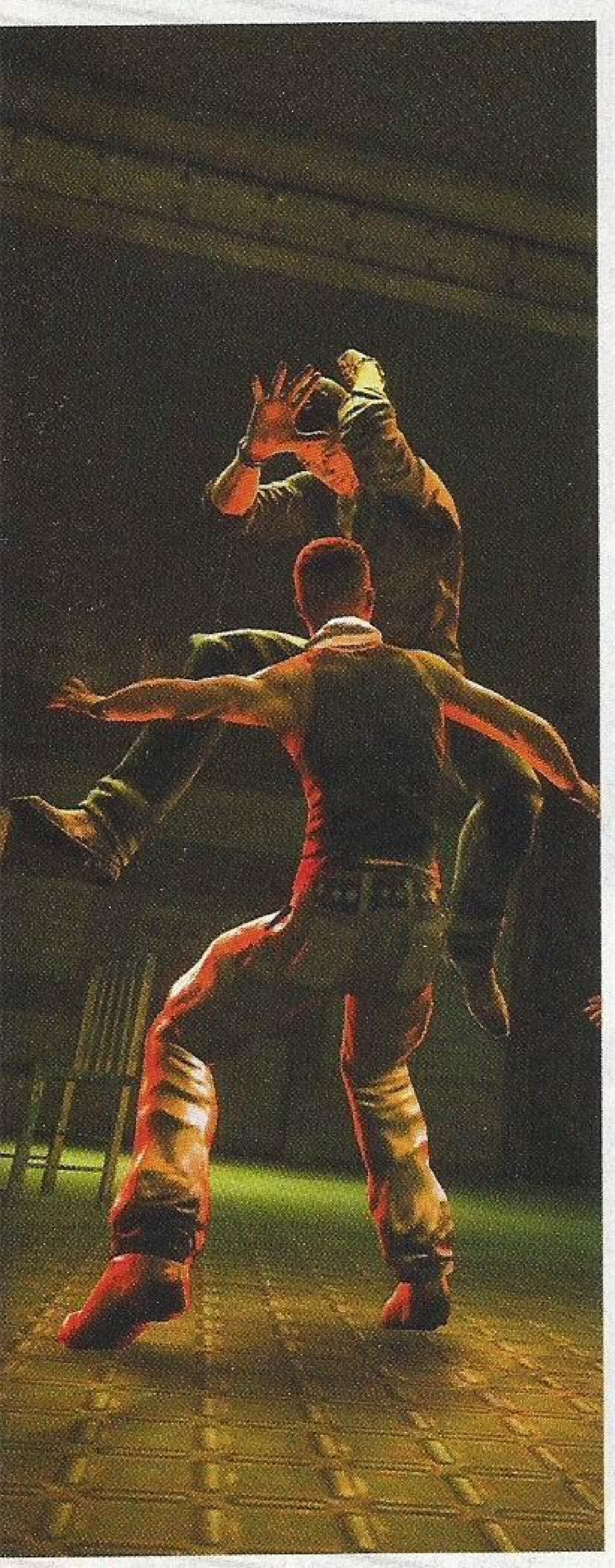
Za wirtualne pieniądze da się kupić nowe odjazdowe ciuchy dla kierowcy (lansik musi być, w końcu to Ibiza), lepsze części do samochodów, albo po prostu szybsze samochody. Trochę floty przyda się również na remont i rozbudowę domu oraz garażu. Trzeba na to wszystko zarobić, najprostszym sposobem jest wygranie wyścigu, ale da się również sprzedać furki innym graczom. Cena wzrośnie, gdy autko będzie stuningowane i pomalowane w nietypowy sposób, natomiast sama kustomizacja ma być bardzo podobna (a więc również rozbudowana) do tej z Forza Motorsport 3.

Z HUKIEM

Unlimited 2 raczej nie zdobędzie tytułu najpiękniejszego racera, ale oko powinny cieszyć takie „drobiazgi", jak zmieniająca się pogoda oraz cykl dnia i nocy (dzień ma trwać niecałe trzy godziny czasu rzeczywistego). Czy może być coś lepszego, niż ściganie się w burzy? Może. Co powiecie na realistyczne zniszczenia? Ciężko będzie ustrzec się przed drobnymi zarysowaniami, wjechanie w kogoś w ferworze walki to normalka. Gorzej, gdy rozpędzony pojazd uderzy w drzewo, wtedy efektownie się na nim zawinie i… No właśnie, nie wiadomo co dalej z takim samochodem. Obstawiamy, że naprawa będzie słono kosztować, ale mimo wszystko zawsze będzie możliwa. Słabo by było, gdyby jeden oznaczał bezpowrotną utratę fury. Zwłaszcza jeśli byłoby to takie cacko, jak Audi TT-S, Dodge Viper SRT-10, czy Zonda c12s. Wszystkich fanów pierwszej części na pewno zainteresuje wiadomość, że tym razem będzie można jeździć SUVami, więc wyścigi offroadowe nareszcie nabiorą kolorów.

Nowy Test Drive nie ma jeszcze daty premiery, wydawca podaje „jesień 2010" i na razie podzielił się tylko kilkoma screenami. Czekamy na pierwszy zwiastun. Zobaczycie go na neogo.pl, gdy tylko się pojawi. //**Mielu**





TRUE CRIME

Jak zbrodnia, to tylko w Hong Kongu

Z przytupem, owiane mocnym aromatem chińskiej wódki baijiu i wołowiny pięciu smaków, nadciąga nowe True Crime. W najnowszym gangsterskim sandboksie protagonista, oprócz perfekcyjnej umiejętności dziurawienia i obijania typków spod ciemnej gwiazdy, będzie doskonale operował pałeczkami i żadnemu ziarenku ryżu nie przepuści. Tak, tym razem wybieramy się do słodko-kwaśnej Azji! Ale po kolei. Jak widzicie powyżej, wokół tytułu brak jakichkolwiek dopisków, podpisów, dwukropków i cudzysłowów, co dla gracza obeznanego z ostatnimi trendami może oznaczać tylko jedno – reboot serii. No i rzeczywiście, obeznany z ostatnimi trendami gracz się nie pomyli. Jeden z producentów gry, Stephen van der Mescht, ujmuje to tak: „Widzimy to w ten sam sposób, w jaki JJ Abrams potraktował Star Treka. To ma być restart marki. Wracamy do samego początku, do poziomu fundamentów, i na nich budujemy od nowa." To właśnie ta filozofia przyświecała decyzji przeniesienia akcji gry do Hong Kongu. „To będzie pierwsza gra akcji z otwartym światem umiejscowiona w azjatyckim settingu." kontynuuje Stephen. „Jasne, jest oczywiście Yakuza, ale to marketingowo inna gra, zwłaszcza pod kątem płynących z niej doświadczeń. Hong Kong wydał nam się idealnym miejscem dlatego, że przez tak długi czas znajdował się pod panowaniem Brytyjczyków. Dzięki temu stanowi fajną mieszankę Wschodu i Zachodu.".

TWOJE KUNG-FU...

Samo True Crime też jest swoistą mieszanką, nie tylko ze względu na setting, ale również elementy rozgrywki. Najwięcej w tym azjatyckim daniu jest oczywiście składników Grand Theft Auto i to w kategoriach klona GTA trzeba postrzegać najnowsze dziecko United Front Games. Jedna z pierwszych misji przebiega zupełnie jak w dziele Rockstara – oto poznajemy koleżkę o imieniu Wei Shen, który to pan o niesprecyzowanej przynależności rasowej jest typowym dla okolic Hong Kongu gliniarzem pod przykrywką. Urodził się w tym uroczym miasteczku, po czym ze względów osobistych kopsnął się do Stanów, żeby ukończyć akademię policyjną. Ze względów jeszcze bardziej osobistych wrócił i zabrał się za rozpracowywanie światka przestępczego. Protagonistę widzimy w cutscence, w której z czyściutkim, amerykańskim akcentem (coś słaba ta „przykrywka") prowadzi rozmowę z Winstonem, szefem lokalnej Triady. Choć, wzorem gierek od R*, rozmowa wygląda raczej jak wysłuchiwanie monologu, w którym Winston stara się pobić rekord Guinnessa w liczbie rzuconych na minutę fucków. W chłopie się gotuje, bo palanty z Dog Eyes próbowały sprzątnąć jego „cholerną mamusię".

Winston rozkazuje Shenowi wybrać się do pobliskiej pakowni heroiny i zrobić tam jesień średniowiecza. Pan każe, sługa (chwilowo, bo przecież na pewno przyjdzie kryska na matyska) musi, standardowo więc wbijamy się w pożyczony z parkingu samochód i po chwili pędzimy przez rozświetlone kolorowymi neonami miasto. Azjatycka aglomeracja jest wręcz nimi upstrzona, nie idzie zapomnieć, w jakiej części świata się znajdujemy. Wei na pełnym gazie przemierzył kilka większych ulic, kilka ściął skrótem, przebijając się przez boczne alejki i podwórka. Model jazdy jest mocno zręcznościowy, a jako inspirację UFG wskazują serie Burnout i NFS (nota bene w ekipie jest kilku programistów, którzy pracowali niegdyś nad tą serią). Bohater zajeżdża w końcu pod nielegalne przedsiębiorstwo handlowo-usługowe i opuszcza wóz, żeby ukarać odpowiedzialnych za atak na cholerną mamusię Winstona. Tutaj podobieństwa z majstersztykami R* się kończą, a Wei Shen pokazuje niezły pazur.

...JEST GORSZE NIŻ MOJE

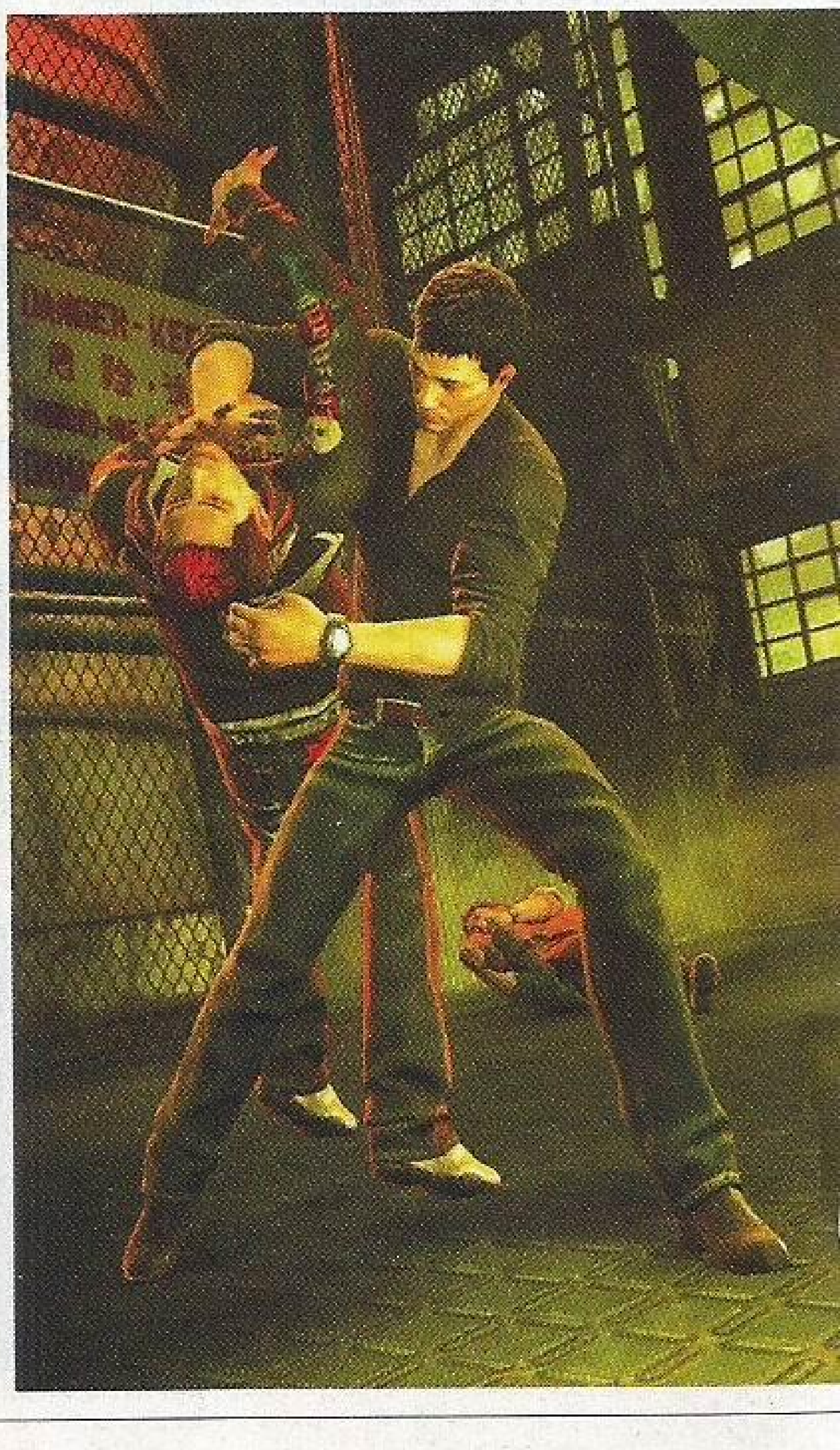
I to jest pazur, który nie tylko wyróżnia grę na tle jej poprzednich odsłon i sandboksowej gangsterki w ogóle. Bandziorów od heroiny najprościej byłoby podziurawić ołowiem, ale to jest Hong Kong, a nie Elegancja-Francja i bohater rzuca się do boju osobiście. Żeby dynamicznie mógł dopadać swoich przeciwników, w grze zaimplementowano mechanizm free runningu, który jest czymś w rodzaju stonowanego parkouru – w przeciwieństwie do parkourów magicznych à la Prince of Persia, celem wygibasów Weia nie jest angaż w cyrku, ale efektywna młócka z bandziorami. Przesadzi więc na jednej ręce stojący mu na drodze stół i bez zbędnych piruetów wyprowadzi tasakiem cios na łeb chowającego się za meblem pacjenta. UFG przyznają się do inspiracji filmami z Hong Kongu, ale oprócz dość

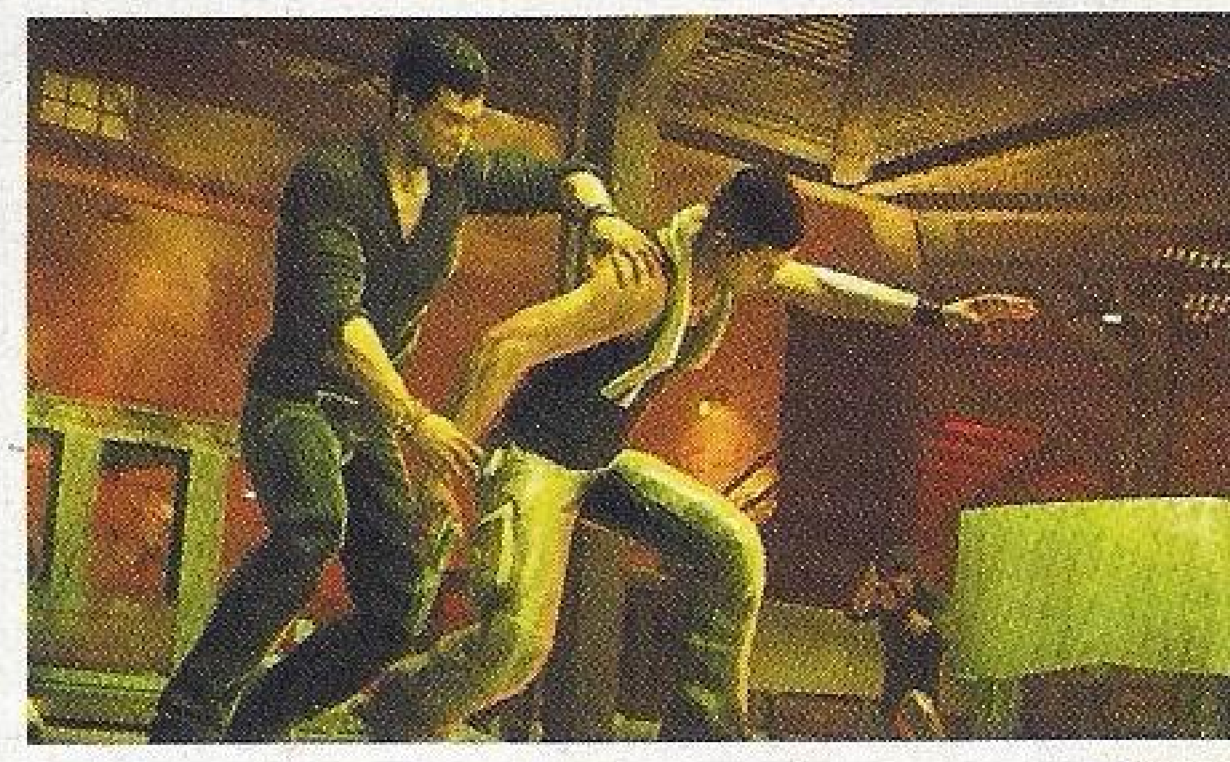
„Reboot" serii, która nigdy właściwie nie zdobyła jakiegoś przesadnego uznania? Może twórcy powinni wykazać większą wiarę w swoje dzieło i zaszaleć z nową marką, bo ze swoimi poprzedniczkami wznowiona True Crime nie ma zbyt wiele wspólnego. Inne są za to setting, klimat i gameplay nastawiony na kung-fu.

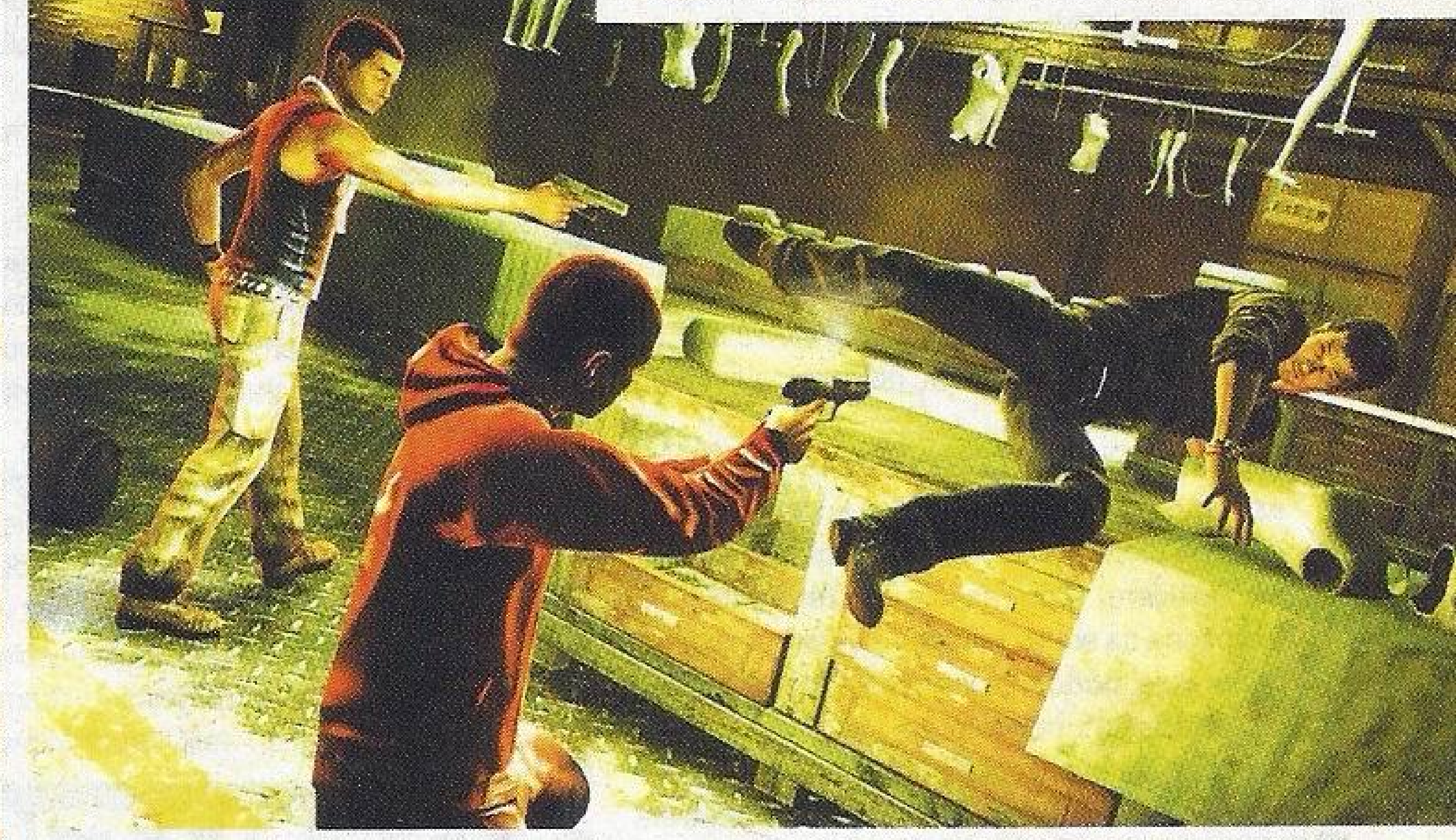
> **„WIDZIMY TO W TEN SAM SPOSÓB, W JAKI JJ ABRAMS POTRAKTOWAŁ STAR TREKA. TO MA BYĆ RESTART MARKI. WRACAMY DO POCZĄTKU, DO POZIOMU FUNDAMENTÓW, I NA NICH BUDUJEMY OD NOWA." – STEPHEN VAN DER MESCHT**

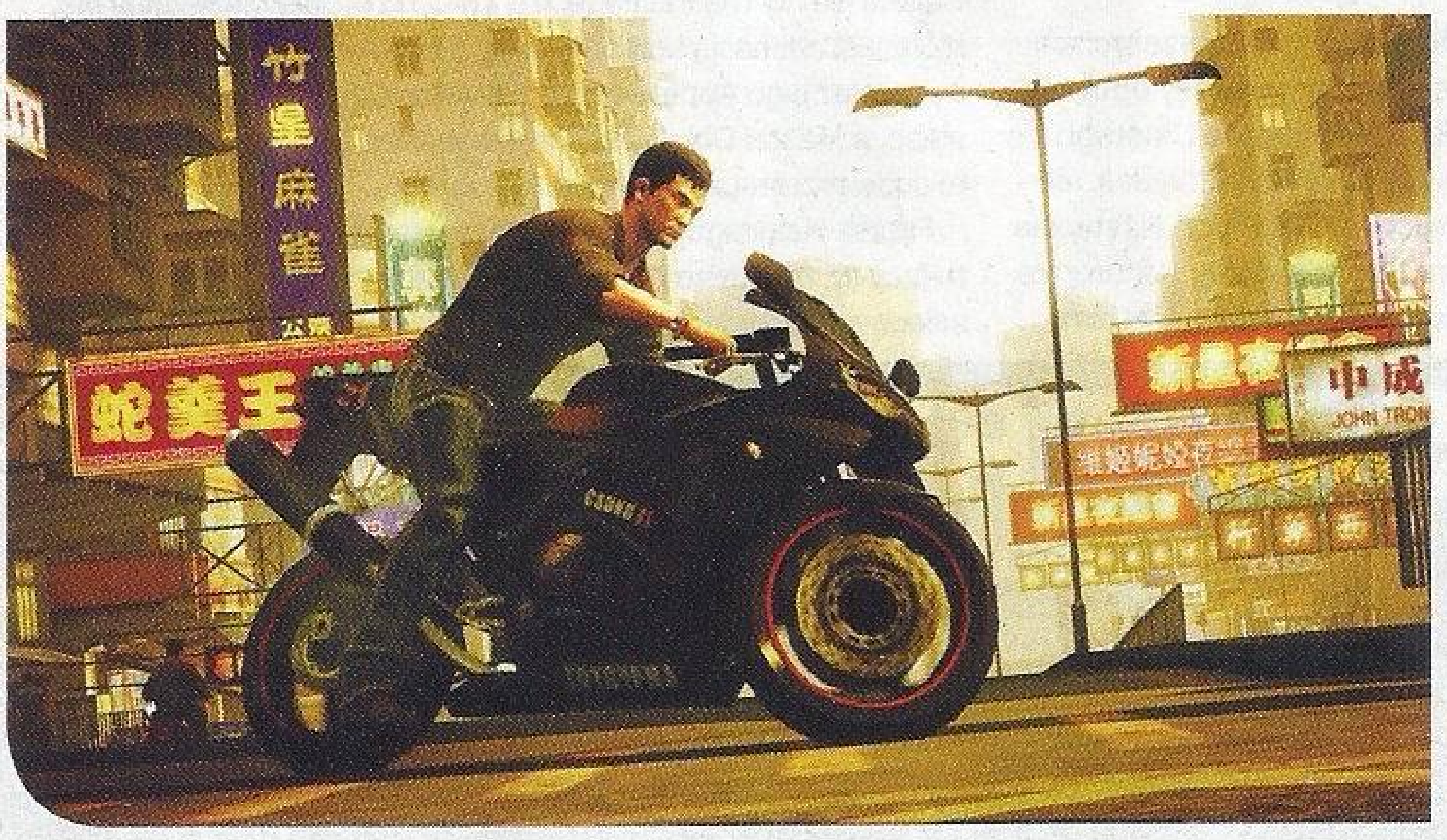
INFO
DEVELOPER: UF GAMES
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: JESIEŃ 2010
KONSOLA: PS3, X360

Ostrzeliwane samochody będą malowniczo eksplodować – kłóci się to ze stwierdzeniem producenta, że chce uczynić grę „jak najbardziej realistyczną". Czyżby pan van der Mescht nie oglądał „Pogromców mitów"?









Z motoru można zeskoczyć. Po co? Choćby po to, by wylądować na dachu jadącego obok samochodu i przejąć go, jak w Just Cause. Albo po to, by w locie wyjąć klamkę i ostrzelać opuszczony przed chwilą motocykl, zamieniając go w bombę na kółkach.

oczywistego nawiązania do Infernal Affairs, Jackiego Chana wiele tutaj nie ma, hehe. Nasz protagonista walczy raczej jak Steven Seagal, mocnymi plombami eliminując kolejnych przeciwników – ale do premiery jeszcze kawałek, więc może gość nabawi się jeszcze kocich ruchów. Wei może ćwoków chwytać i robić im bardziej wyrafinowane krzywdy, jak choćby podnoszenie i ciskanie nimi do stojącego obok kontenera na śmieci. Jak na porządnego Stevena Seagala przystało, może przeciwników masakrować za pomocą otoczenia – a to łomotać ich po głowach drzwiczkami od lodówki, a to wrzucać w niezabezpieczone zgodnie z przepisami BHP kable elektryczne. Będzie też podobny do tego z Batman: Arkham Asylum system counterów – w odpowiednim momencie nad głowami przeciwników pojawiać będą się symbole, których szybkie wciśnięcie zaowocuje ostrą ripostą.

„Chcieliśmy stworzyć głęboki system walki, który byłby o wiele bardziej dosadny niż cokolwiek, co możemy spotkać w gatunku gier o otwartym świecie." mówi van der Mescht. „Jest szereg zagrywek ofensywnych i defensywnych, są combosy, jest system counterów. Naprawdę uczyniliśmy otoczenie częścią gry i to nie tylko w wybranych jej fragmentach. Zakres możliwości gracza jest naprawdę spory."

MASZ COŚ NA TWARZY

Wracając do systemu parkour, podobnie jak w Mirror's Edge, elementy otoczenia, z którymi można wejść w interakcję, będą podświetlone delikatną pomarańczową poświatą. Zależnie od kontekstu, po wduszeniu przycisku Wei skoczy, wespnie się albo zrobi krótką przebieżkę po ścianie. Jeżeli jednak gracz nie wykaże się odpowiednim refleksem, bohater zamiast w epickim stylu przesadzić przeszkodę, zaryje w nią twarzą. W ten sposób można twarz stracić, choć nie dosłownie. Terminem „Face" określa się ponoć w Hong Kongu status danego koleżki. Jeżeli koleżka ma flotę, buja się porządnym wózkiem i nosi nie dwa, nie cztery tylko dokładnie trzy paski – to ma wtedy „twarz". Jeżeli zaś jest kalafiorem, który każdy podskok kończy lądowaniem na tyłku, to wtedy twarz traci. Po naszemu będzie to więc „szacun na dzielni". Wysoka wartość szacunu otworzy przed bohaterem drzwi do rozlicznych misji pobocznych, przekona opornych do puszczenia farby, a niektórych może nawet odwieść od zamiaru zaatakowania naszej postaci. Współczynnik „twarzy" można olać i skupić się na bezstresowym – i niezgrabnym – brnięciu przez wątek główny, ale chyba nie o to chodzi.

FANTAZJE

Autorzy z United Front Games nie mieli na celu oddania w nasze ręce wiernej repliki Hong Kongu. Miasto w grze podzielone jest na cztery znane z rzeczywistości dzielnice, ale nie dochowuje im fotograficznej wierności. Przemierzając North Point, miejscówkę jak najbardziej rzeczywistą, możemy natknąć się na widoki z zupełnie innej okolicy – Kowloon. Dobre poznanie nowej True Crime nie zwolni więc Was z obowiązku kupna mapy, kiedy naprawdę postanowicie odwiedzić to niesamowite miasto. Gra używa tych samych nazw oraz ogólnego układu ulic i punktów charakterystycznych, zbudowana jednak została na potrzeby gry, a nie cyfrowej turystyki. Developer skupił się raczej na oddaniu ducha, klimatu miasta.

CELEM WYGIBASÓW WEIA NIE JEST ANGAŻ W CYRKU, ALE EFEKTYWNA MŁÓCKA Z BANDZIORAMI

Strzelanie też będzie, i to nie tylko zza osłon czy z okien samochodu. Kropić do wroga można również podczas walki wręcz czy akrobacji, nie liczcie jednak na szaleństwa pokroju Devil May Cry. Autorzy True Crime chcą uczynić grę bliższą rzeczywistości, bardziej dosadną i brutalną, niż finezyjną i pokręconą. Najnowsza część serii będzie od swoich poprzedników mroczniejsza i bardziej bezpardonowa. Do premiery jeszcze sporo czasu, więc drobne problemy graficzne i te z detekcją kolizji na pewno zostaną wyeliminowane – a przynajmniej taką mam nadzieję. Muszę bowiem przyznać, że pomysł wrzucenia rozbudowanego systemu kung-fu do sandboksa w stylu GTA, wydaje mi się genialny. Trzymam kciuki. //**sasori**

Rzeźnickie tasaki są podobno ulubioną bronią członków Triad. Można się więc spodziewać, że Hong Kong będzie wręcz usiany tym sprzętem.

LOGITECH WIRELESS DRUM CONTROLLER

Pisałem już o gitarze Logitecha, teraz czas na bezprzewodową perkusję. Kurka, jest naprawdę niesamowita, najlepsza ze wszystkich, na jakich grałem.

Przede wszystkim, jest solidnie wykonana. Nogi są ze sobą połączone metalową ramą, do której przyczepione są uchwyty – wsadza się w nie wszystkie części perkusji, czyli trzy okrągłe gary, dwa trójkątne talerze i pudełeczko z przyciskami oraz bateriami.

Bębny można wysunąć daleko od ramy urządzenia, albo przysunąć je jak najbliżej, na dodatek można zmienić ich kąt nachylenia. Chcecie, żeby były ustawione równolegle do podłogi? A może pod kątem w Waszą stronę? Nawet da się je przekręcić ku sobie lub na zewnątrz. Można to zrobić w każdej chwili, ale trzeba uważać, by podczas grania nie zmienić ich pozycji kilkoma zbyt mocnymi uderzeniami. Talerze oczywiście również można regulować, podnosząc je lub opuszczając, by były blisko bębnów, a także ustawiając kąt nachylenia. Na początku trochę czasu trzeba poświęcić na ustawienie perkusji, wielokrotnie przerywałem zabawę, by dokonać poprawek, później jednak, gdy już dopasujecie ją do własnego stylu gry, za nic w świecie nie będziecie chcieli powrócić do oryginalnych garów od Activision.

Mistrzowskie jest to, że perkusję można szybko złożyć, nogi skierować ku sobie, gary opuścić pionowo – sprzęt zmieści się za szafą albo łóżkiem. Tego właśnie potrzebowałem, rozłożona na stałe i kurząca się perkusja mnie denerwuje, podobnie jak częste rozkładanie jej i składanie z powrotem.

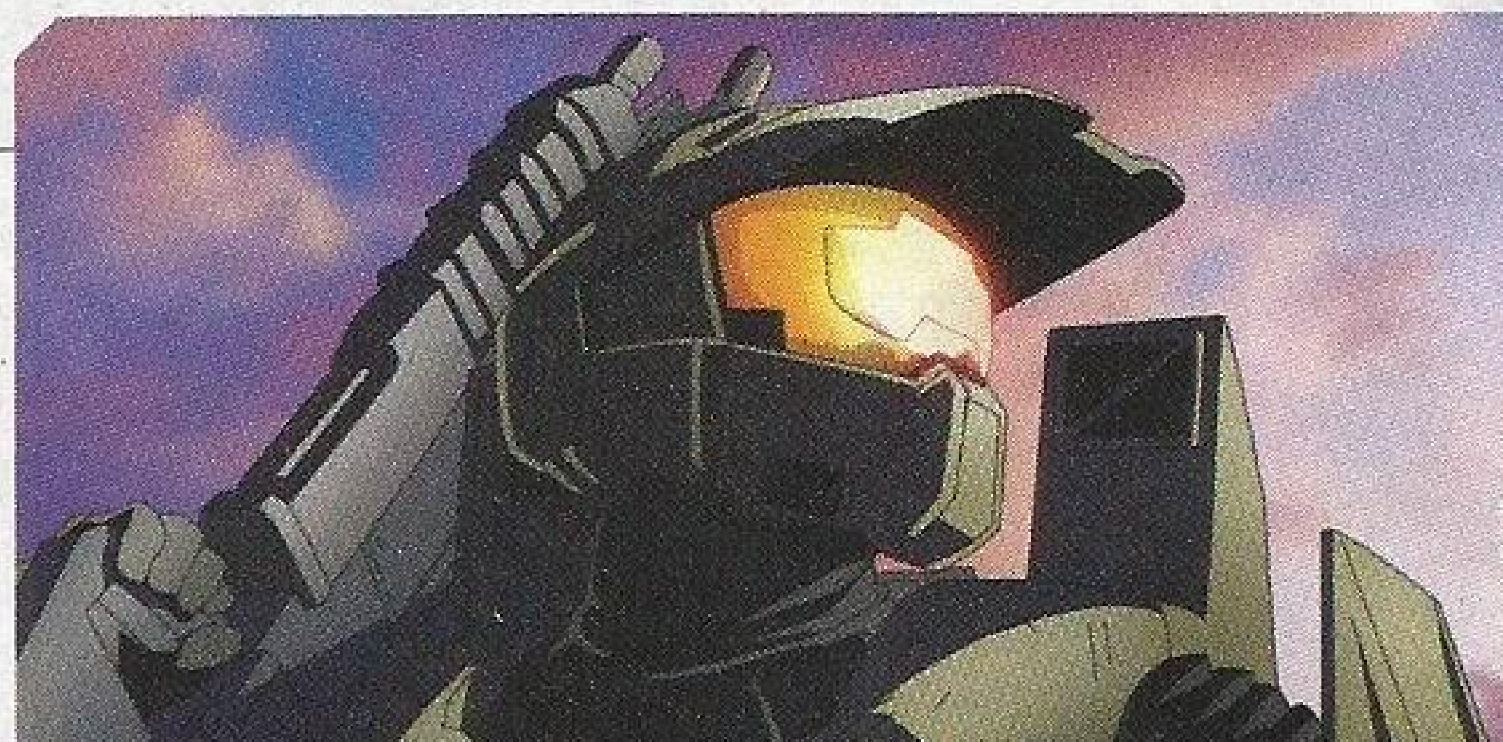
Bębny i talerze zostały porządnie wyciszone. Nowa perkusja do Guitar Hero 5 wydawała mi się fajna, ale jest tak cholernie głośna, że na niej nie gramy. Jeszcze jedna zaleta – duża czułość urządzenia, wystarczy lekko dotknąć, a gra zaliczy to jako normalne uderzenie. To przyjemna odmiana po problemach z garami do World Tour.

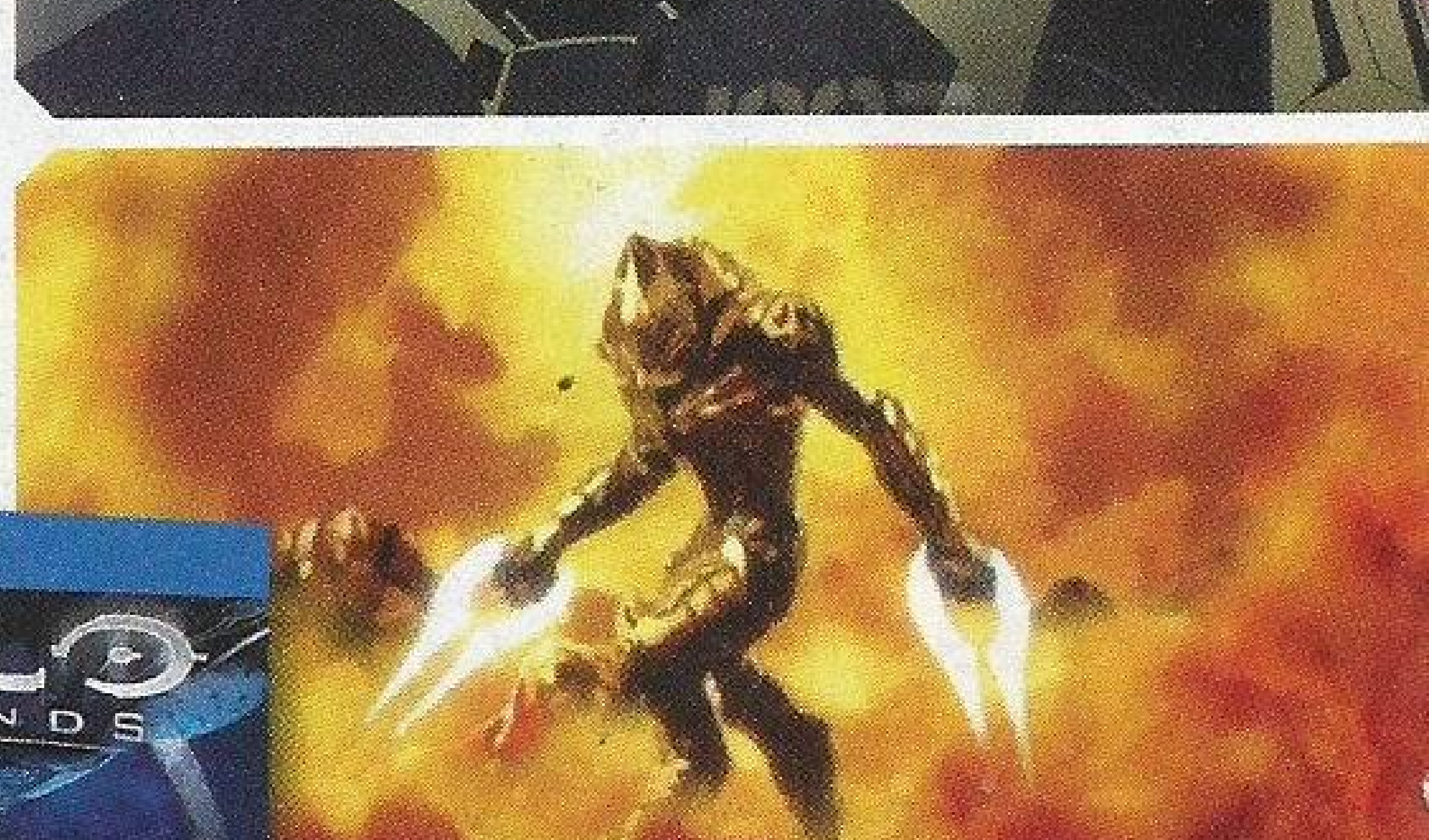
Jeszcze jakieś zalety? Tak, tylko dwa paluszki zasilają Logitech Wireless Drum Controller, a wystarczają na ponad trzydzieści godzin grania! Wady? Dwie. Jest tylko jedna stopa (przyznać się, kto potrafi zagrać na dwóch w trybie Expert+? Was dwóch? Okej), a cena urządzenia to 869 złotych. Za solidne wykonanie i wygodę użytkowania trzeba słono płacić, ale jeśli się zdecydujecie, na pewno nie będziecie żałować. //**Mielu**

- **Cena:** 869 złotych
- **Dystrybutor:** Logitech [www.logitech.pl]

HALO LEGENDS

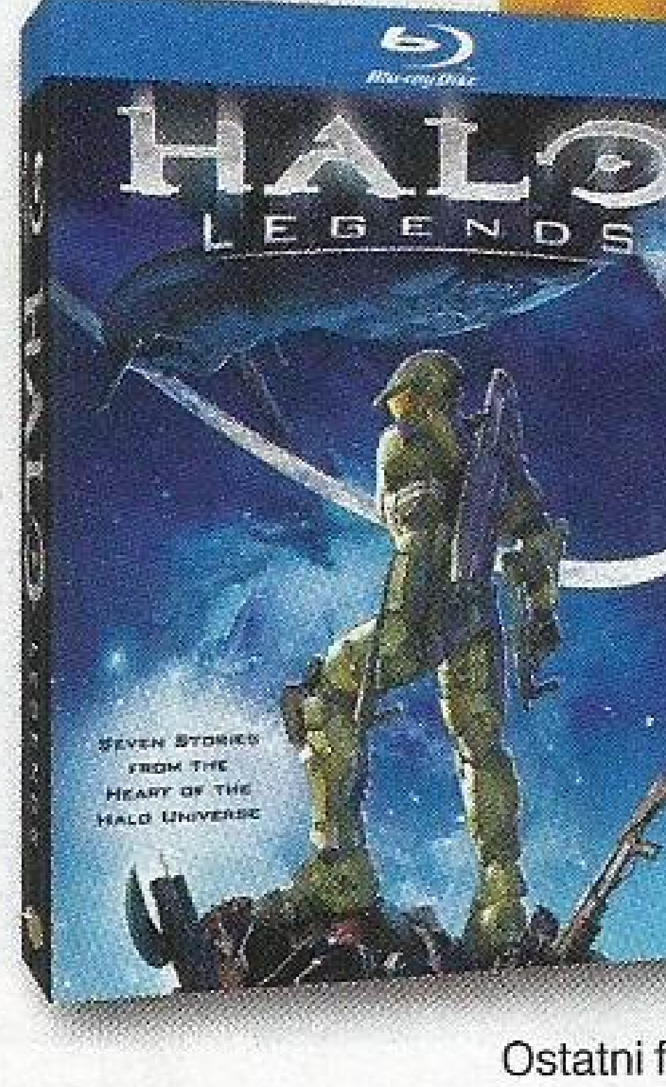
Master Chief dostałby zawału





Halo Legends to podobno prezent dla fanów. Problem w tym, że oni dostrzegą każdy, najmniejszy nawet błąd. A mniejszych i większych wpadek są tu dziesiątki, zaczynając od złych modeli broni, poprzez naciąganie faktów, a kończąc na braku oryginalnych głosów aktorów.

Legends od razu kojarzy się ze składanką w świecie braci Wachowskich. Animatrix był tworzony przez różnych twórców, a każdy z nich miał swoją własną wizję tego uniwersum i tu jest podobnie. Zaczynamy od Origins. Niestety, Hideki Futamura, autor Vampire Hunter D: Bloodlust nie popisał się. Dwuczęściowy odcinek miał potencjał na hit, bo pokazuje wydarzenia po zakończeniu Halo 3. Problem w tym, że Master Chief tkwi w zamrażarce, a Cortana przynudza opowieścią o historii ludzkości. Dobrze, że kolejny odcinek skupia się na walce. The Duel to najpiękniejszy materiał, a odpowiadają za niego Hiroshi Yamazaki i Mamoru Oshii (Ghost in the Shell). I tylko szkoda, że fabuła jest mocno naciągana, bo jeden wojownik masakruje całą armię. Kolejny odcinek to The Babysitter, a jego twórca Toshiyuki Kanno jest znany z Zone of the Enders. Smaczkiem dla fanów będzie tu Dutch z Halo 3: ODST, choć sam film jest naiwny i głupiutki. Po tych przeżyciach polecam Odd One Out, czyli parodię Halo. To najlepszy odcinek Legends, a Spartan pożarty przez dinozaura to widok, którego nie zapomnicie. Całość utrzymana jest w stylu serii Dragon Ball, ale to w końcu Daisuke Nishio, znany choćby z One Piece. Następnie warto sprawdzić Homecoming, dramatyczną historię, w której nie zabraknie ciężkich walk i breloczków z misiem. Koichi Mashimo i Koji Sawai nabrali doświadczenia przy serii .hack// i potrafią wzruszyć. Z kolei Prototype to wariacje na temat, co by było, gdyby Master Chief był wielką, latającą maszyną bojową. Dynamiczny odcinek, pełen eksplozji i świetnych ujęć kamery, choć fabularnie zaliczający niskie nomen omen loty. Nad tym materiałem pracowali artyści, którzy mają w swoim dorobku tak mocne rzeczy, jak Cowboy Bebop. Ostatni film to The Package, czyli jedyna produkcja w zestawie, która jest animacją komputerową. Shinji Aramaki niestety zawodzi, a przecież jego Appleseed zabijał jakością. The Package wygląda słabo, a Master Chief i jego radosna ekipa Spartan odstawiają tu cuda przekraczające wszelkie normy.



Fabuła Halo nigdy nie należała do wydumanych, ale japońscy twórcy aż za bardzo oddalili się od założeń ekipy Bungie. Fanom zaleca się leki uspokajające przed seansem. Albo zamiast. //**Fax**

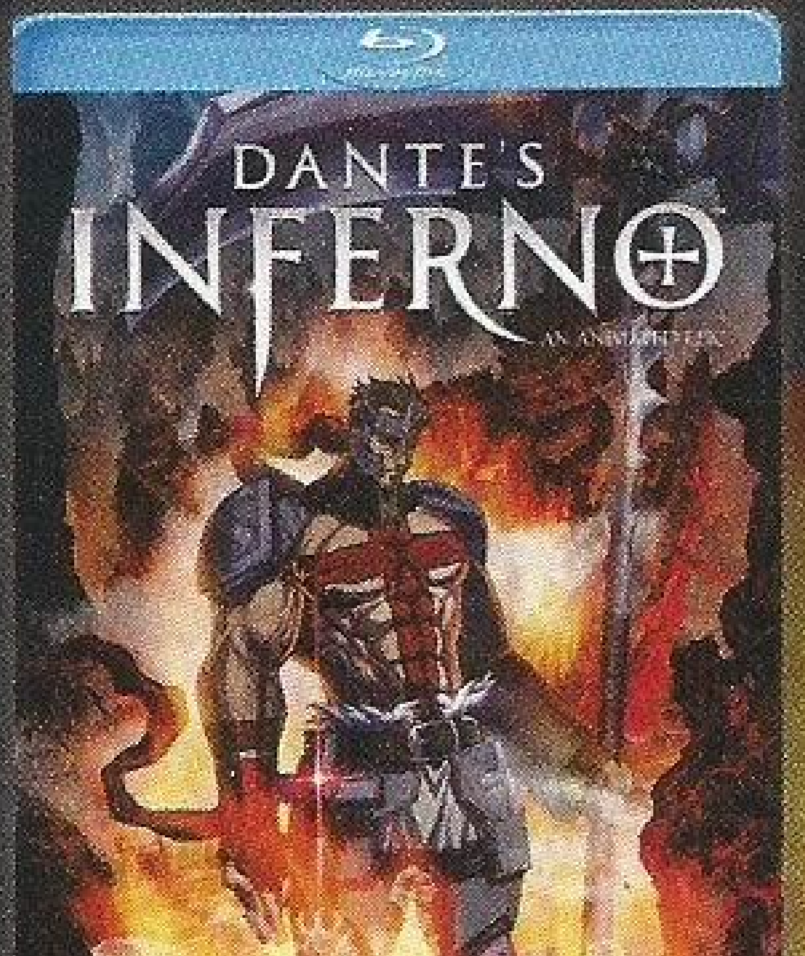
DANTE'S INFERNO AN ANIMATED EPIC

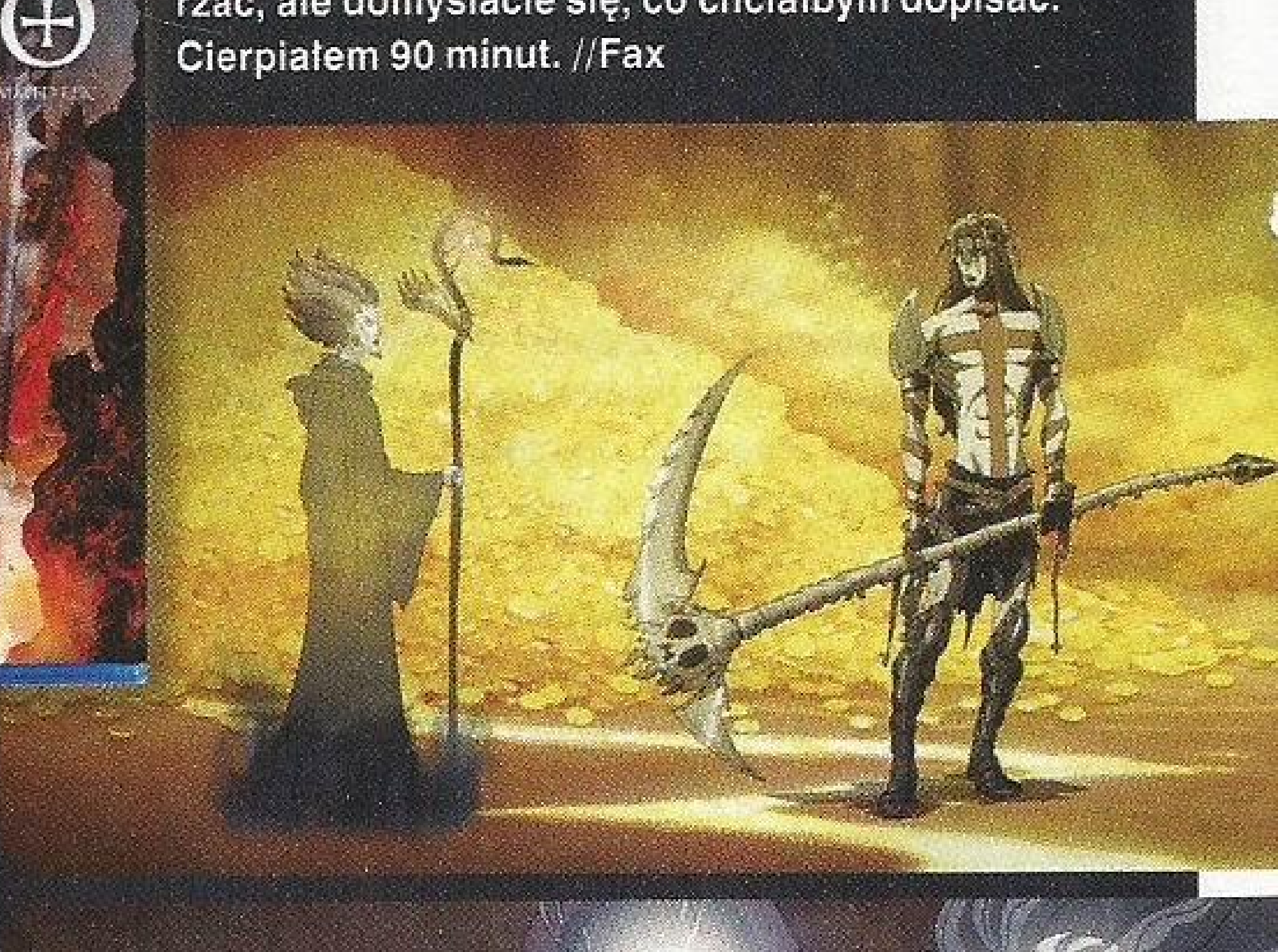
Nawet oglądanie piekła to cierpienie

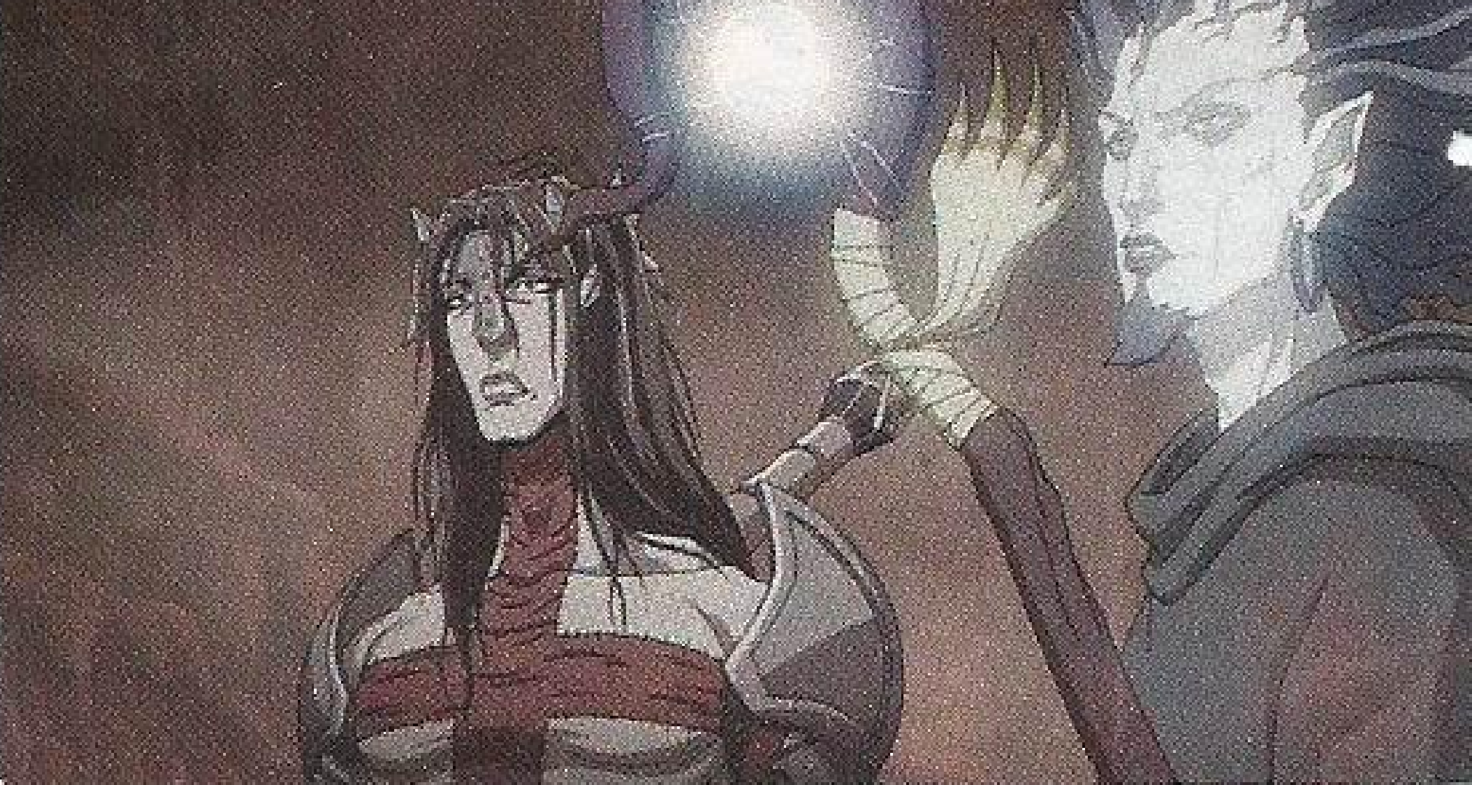
Electronic Arts nie po raz pierwszy wykorzystują animowany film do promocji gry. W 2008 roku pojawił się Dead Space: Downfall, pokazujący wydarzenia, których akcja rozgrywała się przed fabułą gry. Jednak w przypadku Dante's Inferno: An Animated Epic zastosowano inny pomysł. Scenariusz mniej więcej podążą tą samą ścieżką, co Dante's Inferno, choć kilka wydarzeń pomija, czy przedstawia w innym świetle. Została wycięta choćby scena walki ze Śmiercią, a bohater wyrywa kosę jakiemuś podrzędnemu demonowi, jakich tysiące lata po piekle. Poza tym film został przygotowany w kilku stylach, co oznacza, że parę razy zmieniają się projekty postaci, czy wizje kolejnych kręgów piekła.

To rozwiązanie ma swoje plusy i minusy. Z jednej strony to odważny krok, a Dante's Inferno: An Animated Epic momentami wygląda bardzo dobrze. Z drugiej, ciężko oceniać go jako całość, skoro kolejne minuty kompletnie różnią się od siebie oprawą wizualną. Różnice w stylach są tak duże, że oglądając film nie mogłem pozbyć się uczucia, iż ktoś tu chyba przekombinował z tym pomysłem. Nie to jest jednak najważniejszym problemem Dante's Inferno. Gra odrzuciła mnie nadmiernym epatowaniem nagością i brutalnością, a wizja artystyczna kompletnie mi nie odpowiada i większość projektów wrogów, czy poziomów, to według mnie mocne przegięcie. Niestety, w filmie jest jeszcze gorzej i ciężko o scenę, w której nie leje się krew lub nie widać golizny. To tak, jakby reżyser, co chwilę krzyczał do zespołu produkcyjnego: „Cycki, pokażcie więcej, jeszcze więcej, czy w tej scenie na pewno widać cycki?! Za mało, to nadal za mało." Litości, tego się po prostu momentami nie da oglądać. Kilka razy miałem wrażenie, że to krwawe porno, a śmierć Beatrycze została przedstawiona w myśl zasady: „Dobra, zabijcie ją, ale tak, żeby było widać cycki."

Rozumiem, że setki nastolatków już ustawiają się w kolejkach do sklepów, bo przemoc i seks od wieków nieziemsko się sprzedaje, ale to Dante's Inferno. Zero szacunku dla klasyki, po prostu flaki, demony, wydzierający się Dante i... Nie chcę się już powtarzać, ale domyślacie się, co chciałbym dopisać. Cierpiałem 90 minut. //Fax





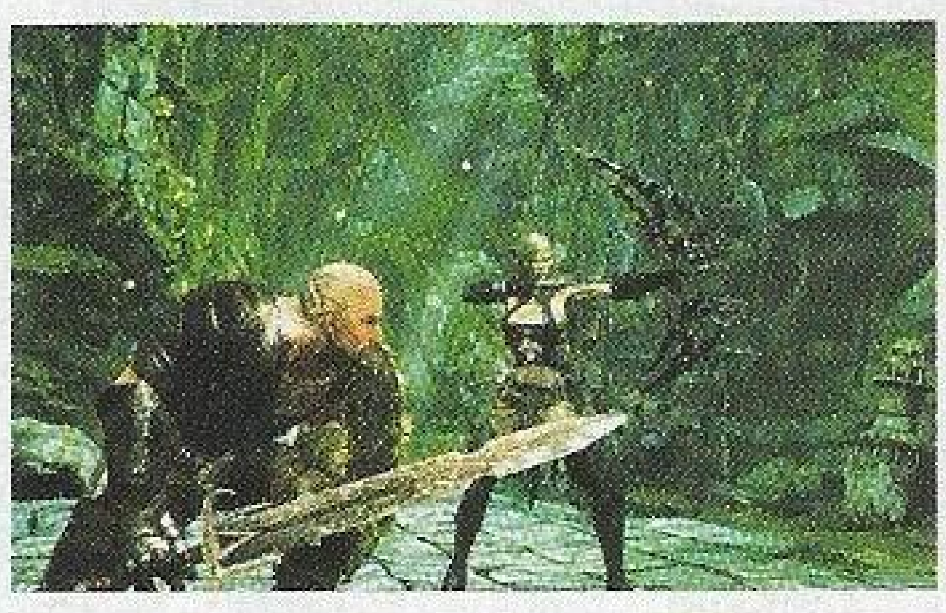


NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

HUNTED THE DEMON'S FORGE

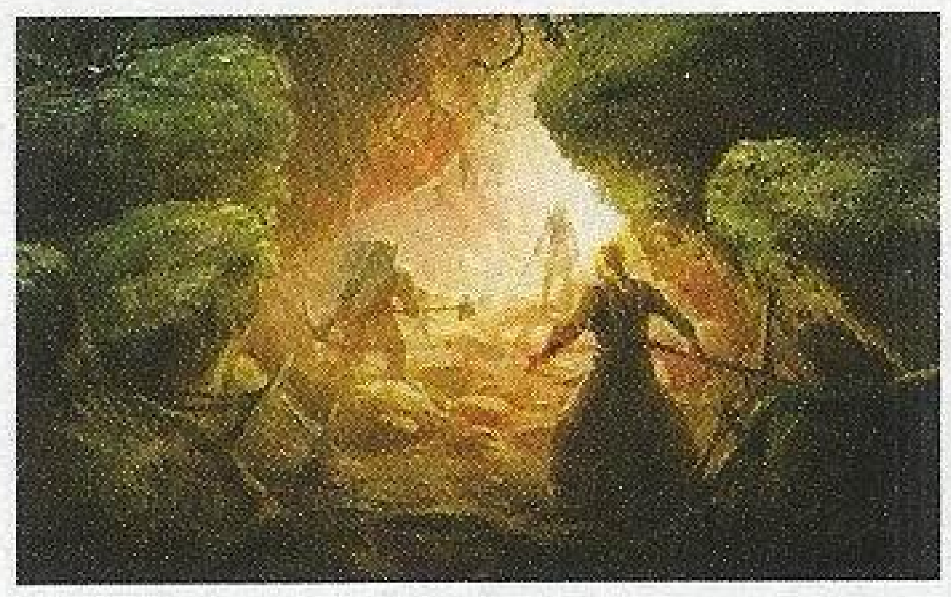
Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Bethesda**
Developer: **inXile Entertainment**



Hurrra, kolejna gearsowa strzelanka TPP z trybem kooperacji! A nie, zaraz, to nie strzelanka, a hack'n'slash w stylu Diablo, tylko kamera pokazuje akcję zza pleców albo znad ramienia bohatera zamiast w rzucie izometrycznym. Krótko mówiąc, Gears of Diablo – jest nawet cover system, czyli przyklejanie się do ścian i kucanie za murkami, wychylanie się na moment i strzelanie z łuku lub rzucanie czarów. W taki sposób będzie walczyć czarująca łuczniczka Elara, natomiast Caddoc – jak na dalekiego kuzyna Conana przystało – porozcina gobliny i spółkę wielkim mieczem. Pomiędzy misjami gra zapyta, którym bohaterem chcemy kierować, w każdej chwili do zabawy będzie mógł dołączyć drugi gracz (drop-in, drop out). Hunted powstaje z myślą o kooperacji, nie zabraknie ataków drużynowych: Elara zamrozi przeciwników, a rozpędzony Caddoc wpadnie na nich roztrzaskując ich na kawałeczki. Będzie brutalnie i krwawo. ■

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

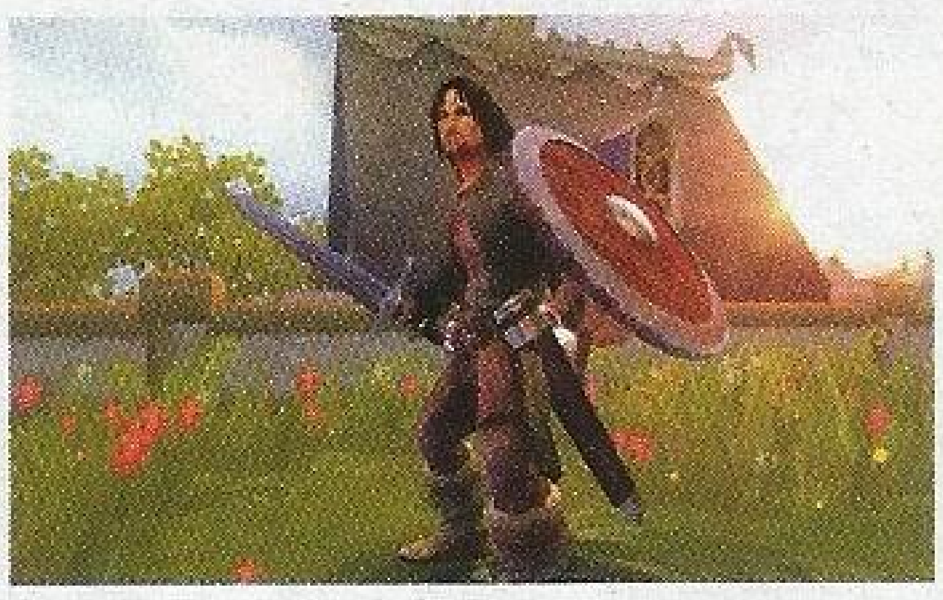
Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Warner Bros.**
Developer: **Snowblind Studios**



Warner nieźle się ustawił nie przedłużając umowy z Electronic Arts na tworzenie gier na podstawie filmowej trylogii Władcy Pierścieni. Teraz firma jako jedyna ma prawa do produkcji gier opartych na filmach Petera Jacksona, jak również na podstawie książek Tolkiena. Już szykowane są dwa tytuły, o Aragorn's Quest piszemy obok, War in the North na HD-geny tworzy Snowblind Studios, ekipa mająca na koncie Baldur's Gate: Dark Alliance. To będzie RPG akcji, ciekawie zapowiada się tryb kooperacji online dla trzech graczy, którzy zmontują Drużynę i wyruszą na północ Śródziemia, by walczyć z armią Saurona. Do wyboru będą przedstawiciele trzech ras: elfów, krasnoludów i ludzi. Bohaterowie napotkają postacie znane z książek oraz z filmów, jednak nie szykuje się powtórka z historii – trafią również w miejsca, gdzie nie zapuścili się Aragorn, Gimli i Legolas. Autorzy obiecują oszałamiającą grafikę i rozbudowany system rozwoju postaci. Premiera w 2011. ■

THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST

Konsola: **PS3, PS2, PSP, Wii, DS**
Wydawca: **Warner Bros.**
Developer: **Headstrong Games**

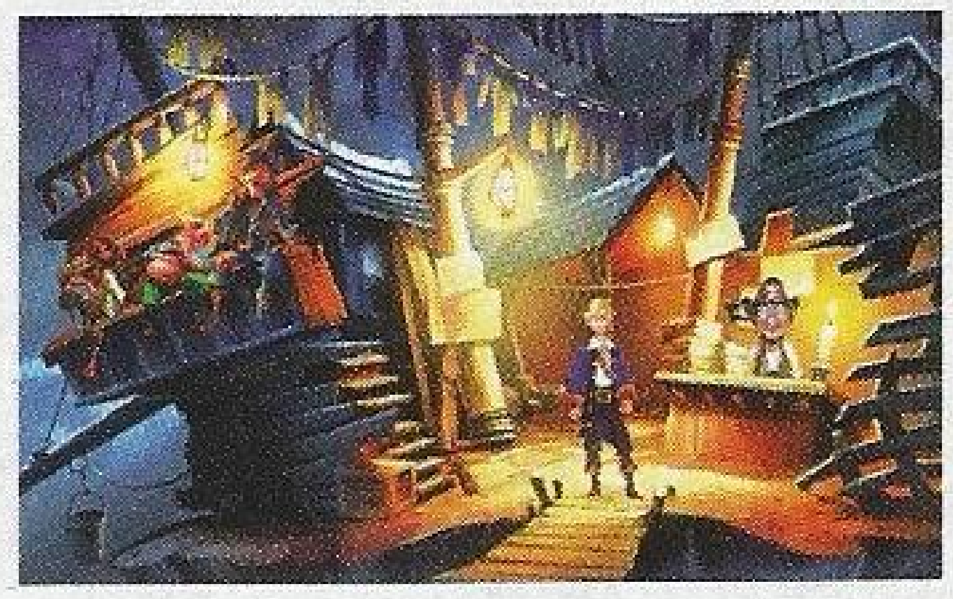


Druga obok War in the North gra na licencji Władcy Pierścieni, jaką Warner wyda w najbliższym czasie, to Aragorn's Quest. Początkowo miała ukazać się na Wii, ale doczekamy się również konwersji na PlayStation 3!
To pierwsza gra, jaka zostanie skonwertowana z Wii na PS3, po premierze Move spodziewamy się zobaczyć ich więcej (może Red Steel 2?). W wersjach na Wii i najnowszą konsolę Sony będzie tryb kooperacji dla dwóch osób, jedna wcieli się w dzielnego Aragorna, a druga w niezniszczalnego Gandalfa. Gra ukaże się również na słabszych konsolach, czyli PS2, PSP i DS, ale zabraknie w nich koopa, co nienajlepiej świadczy o tych wersjach.

Hobbiton przygotowuje się na przyjazd króla, burmistrz miasteczka Sam Gamgee opowiada dzieciom o odwadze i waleczności Aragorna. Każdą opowieść to nowy rozdział i inna bitwa, w której gracze wezmą udział. Akcja zostanie ukazana zza pleców bohatera. Zapowiada się prosty slasherek dla młodszych graczy. ■

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2: SPECIAL EDITION

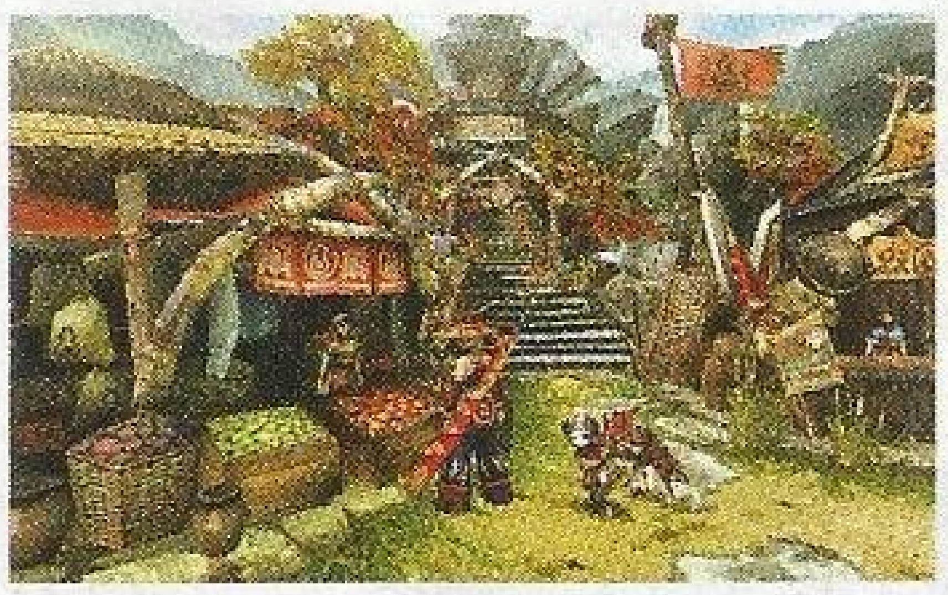
Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **LucasArts**
Developer: **LucasArts**



LeChuck już nie może doczekać się, by zemścić się na Guybrushu, najstraszniejszym inaczej piracie wszech czasów. Będzie miał okazję w lecie, gdy ukaże się remake The Secret of Monkey Island: LeChuck's Revenge. Zapowiada się lepiej niż pierwsza część specjalnej edycji przygód wesołego bohatera. Dla fanów przygotowano między innymi opcję grania w oldskulową wersję z paskudną grafiką, filmy z komentarzami autorów gry dotyczącymi jej powstawania, a także do tej pory nie prezentowane szkice koncepcyjne. Nowym graczom do gustu powinna przypaść śliczna grafika w wysokiej rozdzielczości, a także możliwość bezpośredniego sterowania Guybrushem – granie na padach konsolowych powinno być dzięki temu przyjemniejsze, chociaż da się też grać w systemie point'n'click, więc miłośnicy Małpiej Wyspy nie mają powodów do niezadowolenia. No chyba, że nie spodobają im się głosy postaci i zremasterowana muzyka. ■

MONSTER HUNTER FREDOM 3

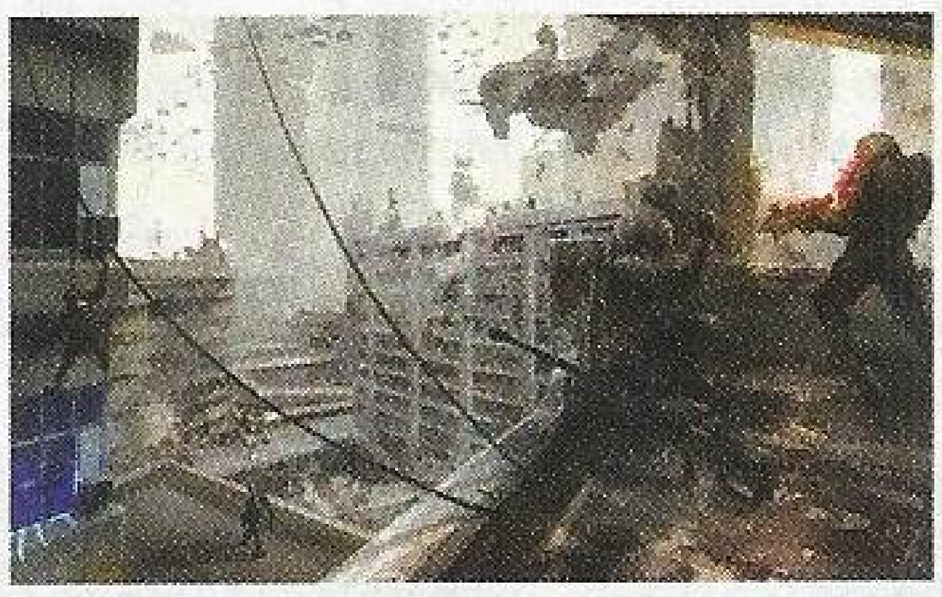
Konsola: **PSP**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Capcom**



W Japonii trwa monsterhunterowe szaleństwo, skośnoocy bracia ciepło przyjęli Monster Hunter Tri na Wii, a od kilku tygodni w czołówce najlepiej sprzedających się gier jest klon MH, czyli God Eater (PSP). Pod koniec roku Capcom uderzy z Monster Hunter Freedom 3 na PSP, co powinno wywindować sprzedaż handhleda Sony. Zasady zabawy się nie zmienią, chodzi o to, by polować na dzikie stwory zamieszkujące świat gry. Pojawią się nowe rasy, w walce z nimi pomogą kotopodobne stworzenia Felyne. W MH: Freedom Unite można było zabrać jednego Felyne na misję, teraz liczba wzrośnie do dwóch. Ciężko ocenić jak bardzo ułatwi to rozgrywkę, bo w Monster Hunter pojawiają się stwory, których nawet czterej gracze współpracujący w koopie nie dają rady ubić. Lokalny koop (nie przez internet) ponownie będzie jednym z najważniejszych elementów gry. Doczekamy się nowych: wioski, terenów do zwiedzenia oraz broni. ■

BLACKLIGHT: TANGO DOWN

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Ignition Entertainment**
Developer: **Zombie Studios**

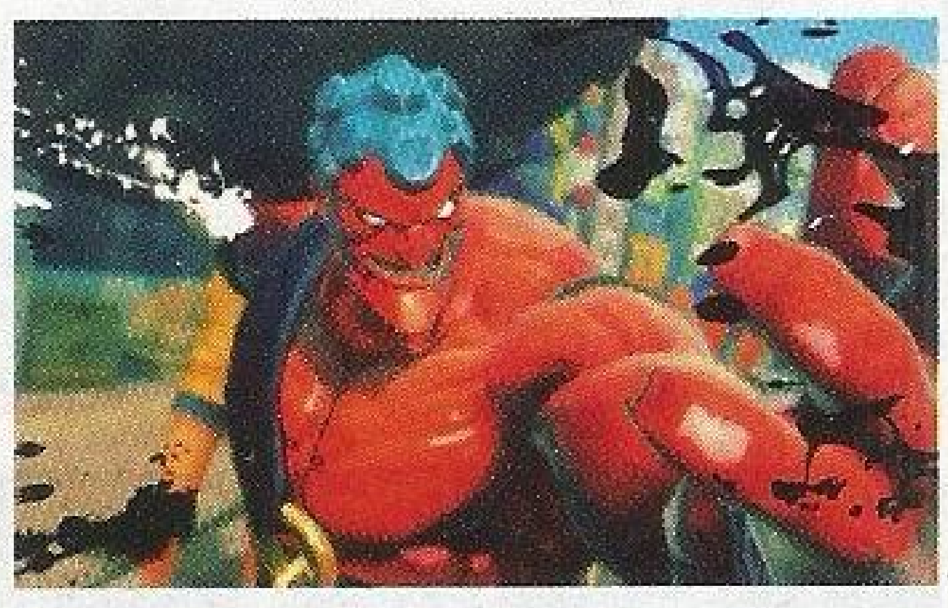


Ciężko ukryć uśmiech politowania słysząc, że twórcy gry Saw chcą zrobić FPSa mającego konkurować z Modern Warfare i Bad Company, ale spróbujemy. Będzie dużo akcji, opcja kustomizowania broni oraz piękna grafika, bo Tango Down powstaje na silniku Unreal 3. Bohaterowie gry to komandosi sił specjalnych, którzy wyruszyli do pewnego wschodnioeuropejskiego miasta na poszukiwanie zaginionego oddziału i nieoczekiwanie znaleźli się w samym środku wojennego piekła. Ktoś wystawił ludność cywilną na działanie wirusa pobudzającego ich agresję. Albert Wesker?

Blacklight może odnieść nieoczekiwany sukces z powodu niskiej ceny (15 dolarów). Grę będzie można kupić wyłącznie w PS Store i na xboksowym Rynku. A co z ludźmi, którzy nie mają dostępu do sieci? „Jeśli chcesz w pełni doceniać FPSy, powinieneś mieć szybki net" mówią autorzy. ■

SUPER STREET FIGHTER IV

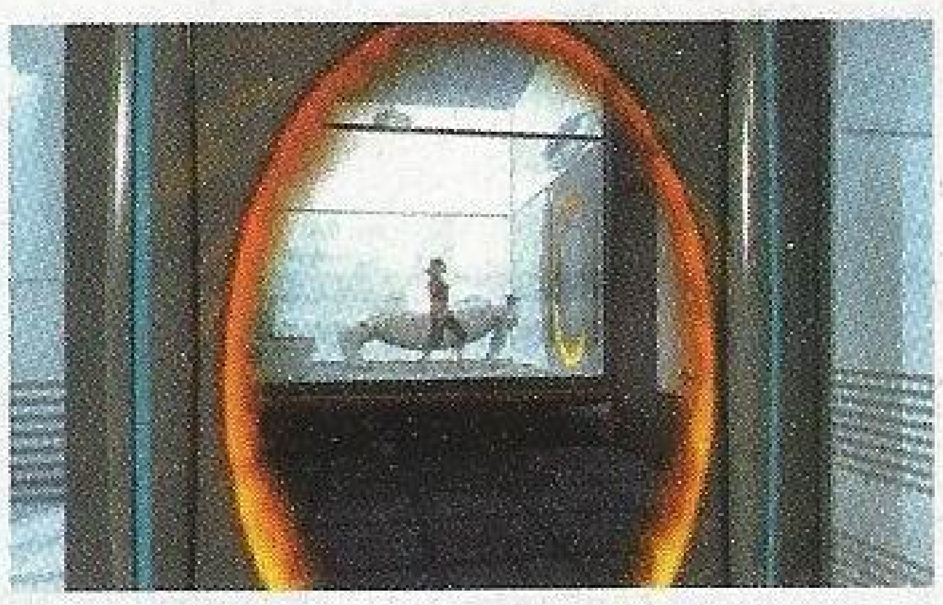
Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Capcom**



Tą grą powinny zainteresować się osoby, które nie mają jeszcze SFIV i zastanawiają się czy ją kupić. Lepiej poczekać na Super SFIV, choćby dlatego, że dojdzie dziesięciu nowych wojowników: Ibuki, Dudley, Dee Jay, T. Hawk, Guy, Cody, Adon, Makoto oraz Juri i Hakan. Ten ostatni to turecki zapaśnik smarujący się jakimiś olejkami (tłuszczem?), dzięki czemu może błyskawicznie przejechać na brzuchu całą arenę albo utrudnić przeciwnikowi złapanie go. W sumie będzie trzydzieści pięć postaci do wyboru, co jest bardzo imponującą liczbą. Twórcy gry pracują nad poprawą balansu, ostatni boss (Seth) podobno już nie będzie taki tani, jak w SFIV. To się jeszcze okaże. W Super powrócą kultowe minigry, których zabrakło w czwórce, czyli rozbijanie beczek oraz niszczenie samochodów. Usprawniony zostanie również tryb online, ale niestety SFIV i Super nie będą ze sobą kompatybilne. ■

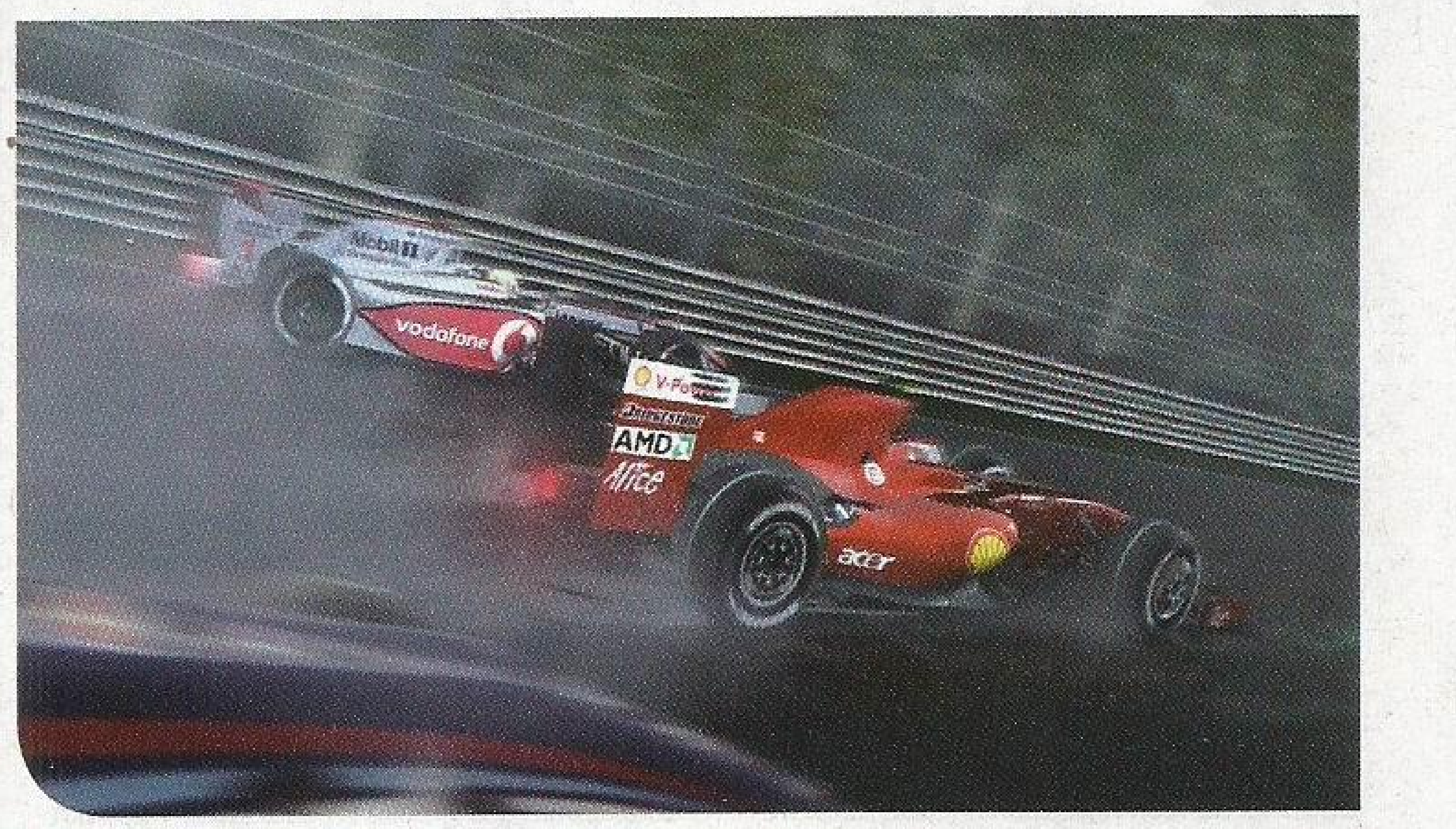
PORTAL 2

Konsola: **PS3, X360**
Wydawca: **Valve**
Developer: **Valve**



Pierwsza część była „wersją próbną", a Valve nie miało pojęcia, że okaże się tak bardzo popularna. Dwójka to już gra pełną gębą, o wiele bardziej rozbudowana, przede wszystkim z trybem kooperacji dla dwóch osób. W koopie gracze wcielą się w dwa roboty, które nie mówią, ale za to lubią trzymać się za ręce... Co to oznacza i jak wpłynie na rozgrywkę? Przekonamy się pod koniec roku. Bohaterką Portal 2 będzie Chell, zaś akcja ma toczyć się setki lat po pierwszej części. Kompleks rozrósł się do niebotycznych rozmiarów, zapowiada się wiele godzin grania i główkowania. Portal gun powróci w niezmienionej formie, a jeszcze większe znaczenie przy rozwiązywaniu zagadek będzie miała fizyka. Jako przykład Valve podaje szyb wentylacyjny zasysający powietrze – stawiając obok portal będzie można wykorzystać moc zasysania w celu przesunięcia przedmiotów znajdujących się w innych pomieszczeniach. ■

INFO
DEVELOPER: CODEMASTERS
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: JESIEŃ 2010
KONSOLA: XBOX 360, PLAYSTATION 3



Na prezentowanych przez Codemasters materiałach widoczne są zeszłoroczne modele bolidów, ale gdy gra późnym latem trafi do sklepów, wszystkie będą już oczywiście zaktualizowane.

F1 2010

Czy Codies zdobędą Grand Prix?

Wiele lat minęło odkąd w branży głośno było o nadchodzącej grze traktującej o Formule 1. W zamierzchłych latach schyłku ubiegłego stulecia niekoronowanym, ale też niekwestionowanym królem w temacie był Geoff Crammond ze słynnej, nieistniejącej już ekipy Micro Prose. Jego nagradzana seria Grand Prix była tym, czym przez lata było Pro Evolution Soccer – nielicencjonowanym, ale grywalnościowo genialnym konkurentem gier szczycących się prawdziwymi logosami. Ostatnie z serii Gran Prix 4 ukazało się w 2002 roku wyłącznie na PC, podobnie zresztą jak wszystkie poprzednie części. Chodziły głosy, że pojawi się konwersja na pierwszego Xboxa, ale koniec końców nic z niej nie wyszło. Na długie lata w temacie F1 zapanował licencjonowany, koncepcyjny kryzys.

ŻÓŁTA FLAGA

Kolejne gry ukazywały się i przemijały bez większego echa, a licencja (bo w XXI wieku nikt już nie pozwala sobie na robienie nielicencjonowanych gier traktujących o prawdziwej dyscyplinie sportu) na wyścigi Formuły 1 przechodziła z rąk do rąk – przez pewien czas była u Electronic Arts, potem zgarnęło ją Sony, a w roku 2007 – wraz z Formula One Championship Edition na PlayStation 3 – wszystko się skończyło, jakby z odejściem ze sceny Michaela Schumachera, wyścigi F1 przestały kogokolwiek obchodzić. Od trzech lat nie ukazała się żadna gra o najdroższym sporcie motorowym na świecie, ale – co jest już naprawdę nieliché historią – F1 powróci do gier video w tym samym sezonie, co Schumi na tory. A tak na marginesie, podobnie (a nawet gorzej) rzecz ma się z licencją na rajdy WRC – ostatnia gra, niezbyt zresztą udana próba uczynienia WRC bardziej rozrywkowym, czyli WRC: Rally Evolved na PS2 ukazała się w 2005 roku! I tutaj też jest światełko w tunelu, ale o wiele słabsze – WRC 2010 na PS3 i X360 ma się ukazać w tym roku i powstaje u Włochów z Milestone dla Black Bean Games, co wróży nieźle, ale nie wybitnie – ekipa Milestone robi gry, co najwyżej solidne, jak choćby zrecenzowane w tym numerze Superstars V8 Next Challenge.

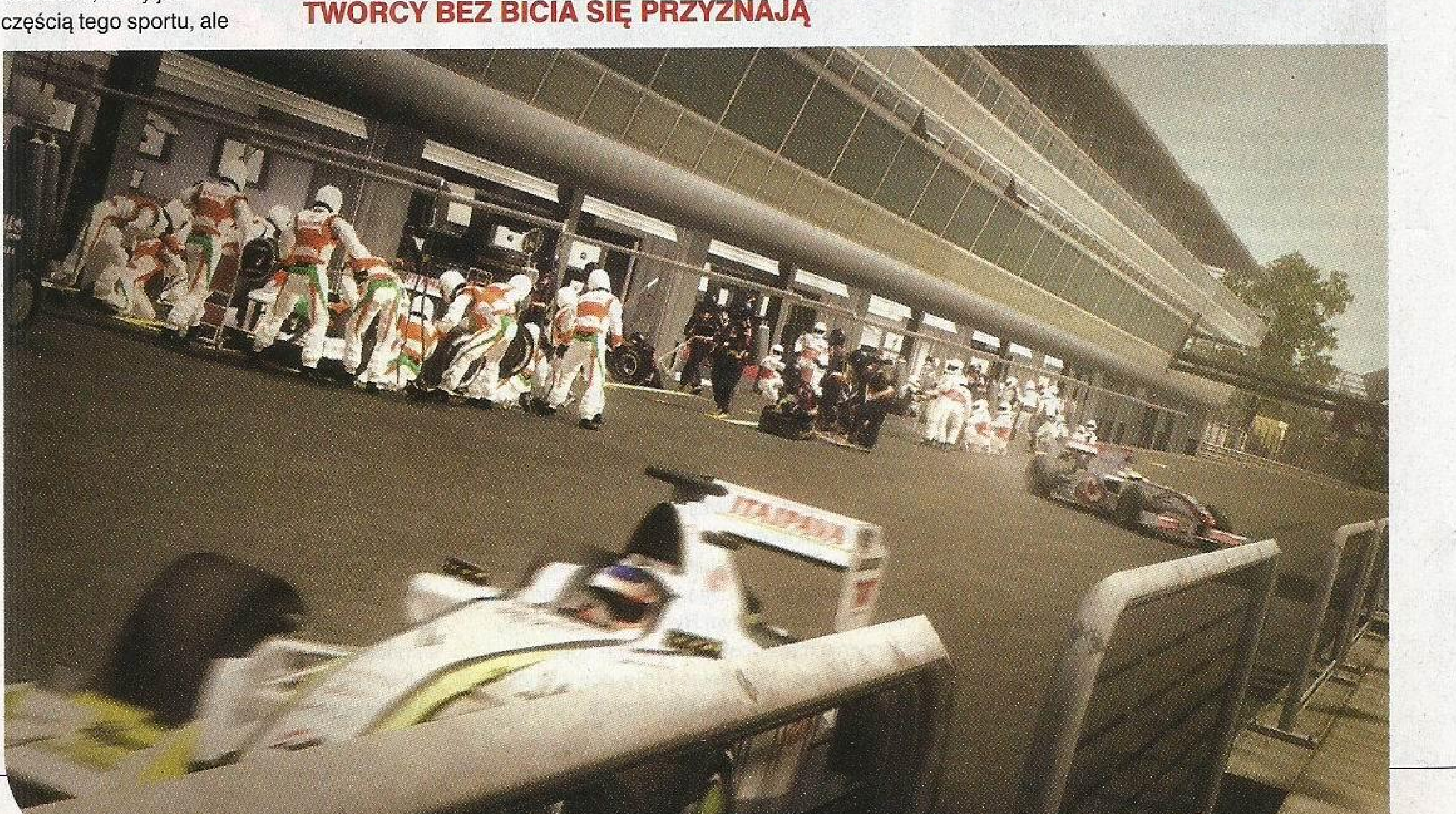
Licencja Formuły 1 trafiła w lepsze ręce, bo do Codemasters, aktualnych mistrzów multiplatformowych racerów. GRID i dwie części DiRT udowodniły, że Codies wiedzą o co chodzi w ściganiu się, ale mają niewiele wspólnego z purystami pokroju Kazunoriego Yamauchi. Dla Codemasters ewidentnie bardziej liczy się styl niż treść, stąd też można w ciemno zakładać, że F1 2010 nie będzie perfekcyjną symulacją. Ba, nie podejmie nawet próby bycia hardcore'owym symulatorem. Do czego zresztą twórcy bez bicia się przyznają. Za to ma być fajnie i nie chodzi tu o zręcznościową prostotę i łatwość wygrywania.

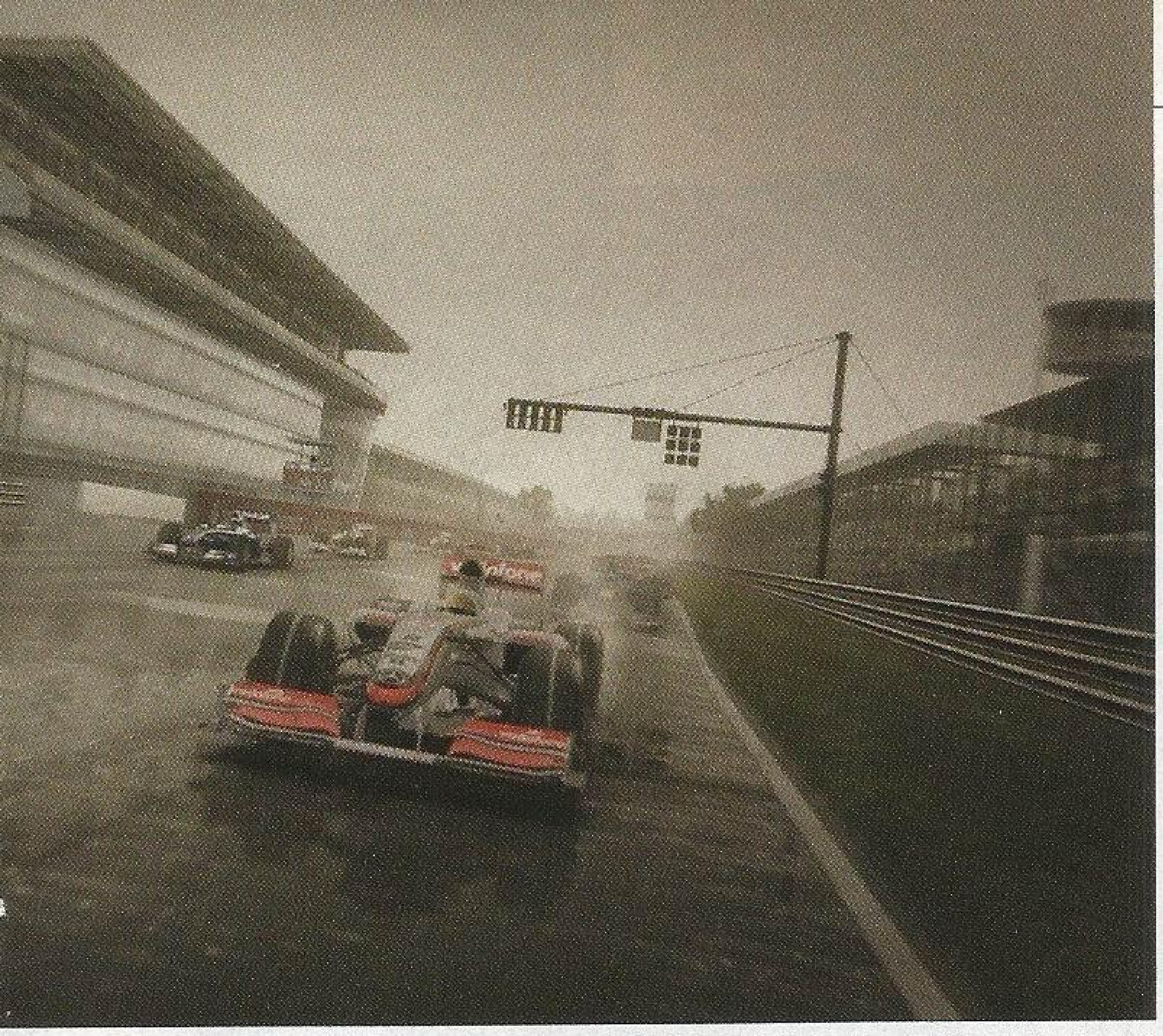
BEZ LASERÓW AND SHIT

Twórcy z góry zapowiedzieli czego nie będzie w ich grze. Nie będzie samochodu bezpieczeństwa, który jest częścią tego sportu, ale niekoniecznie przyczynia się do budowania emocji, bo nie ma chyba zbyt wiele funu w wolnym jeżdżeniu za jakimś samochodem i zakazie wyprzedzania. Nie będzie też okrążenia formującego, czyli rozgrzewania opon przed startem, z tych samych powodów. Nie będzie torów odwzorowanych z laserową precyzją, tylko z normalną, fotograficzną. Nie będzie split-screena, bo nie było go ani w DiRTach ani w GRID, czyli po prostu silnik EGO nie wyrabia – szkoda, ale jak się nie da, to się nie da.

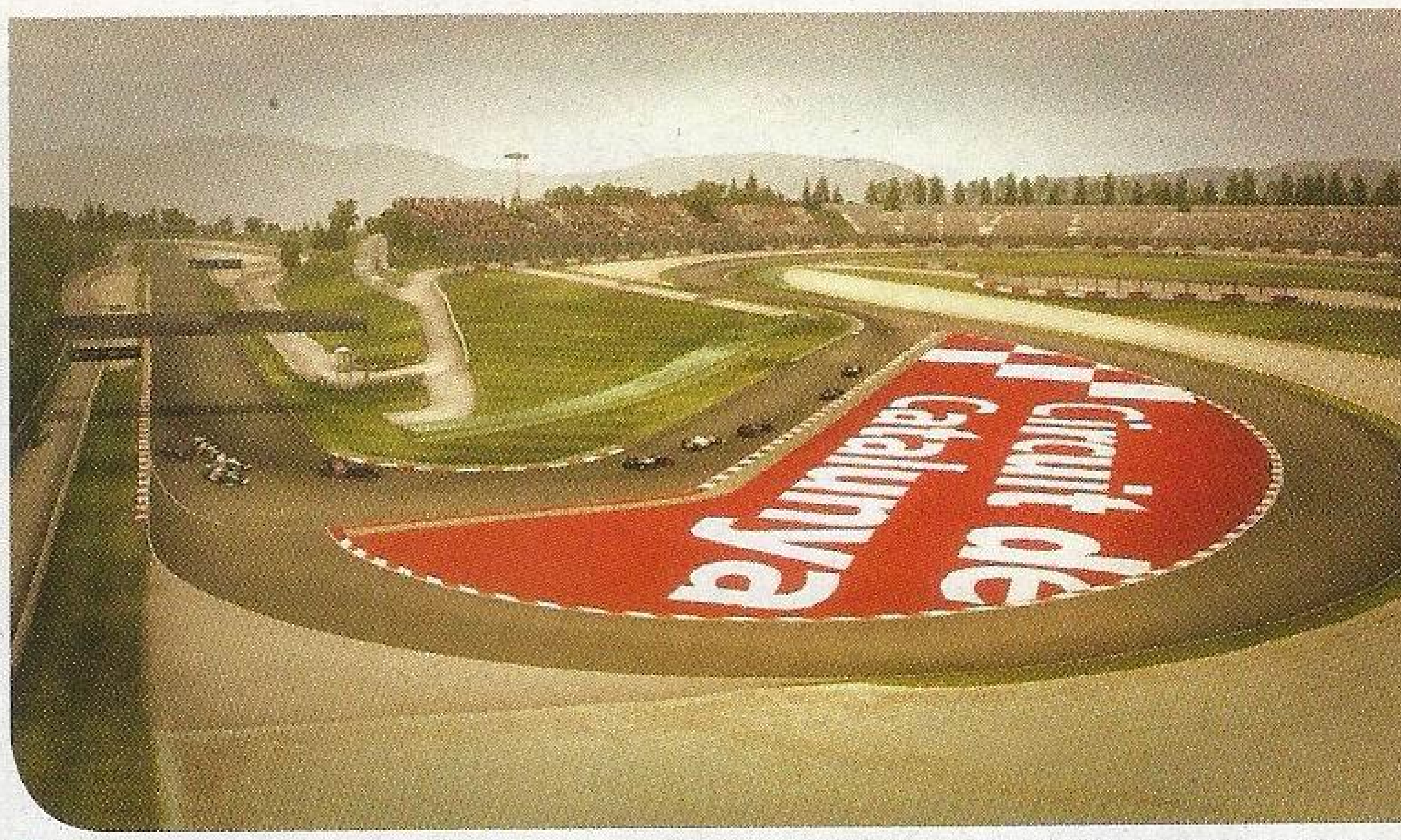
No i okej, jak dla mnie w sumie nie ma problemu. Moim zdaniem w grach tego typu chodzi głównie o ściganie, a cały ten symulacyjny cyrk z odwzorowaniem wszystkiego co do najdrobniejszego szczegółu, zawsze mnie nieco odstręczał. Poza tym, niby czemu gry symulacyjne oraz oparte o prawdziwe

F1 2010 NIE BĘDZIE PERFEKCYJNĄ SYMULACJĄ. BA, NIE PODEJMIE NAWET PRÓBY BYCIA HARDCORE'OWYM SYMULATOREM. DO CZEGO ZRESZTĄ TWÓRCY BEZ BICIA SIĘ PRZYZNAJĄ





Wygląda jak typowy bullshot, ale w drugiej części DIRT Mistrzowie Kodu udowodnili, że potrafią stworzyć naprawdę przepiękną grafikę w swoich grach. Mamy więc nadzieję, że ściema jest umiarkowana.



Premiera gry zbiegnie się w czasie z wyścigiem w Singapurze, który odbędzie się 24-26 września. O tej porze roku pojawią się już pierwsze gry z 2011 w tytule, spodziewamy się więc, że kolejna część F1 trafi na rynek o wiele szybciej, zapewne już na starcie kolejnego sezonu na początku 2011 roku.

TO JA JESTEM LIDEREM!

Ciekawie zapowiada się kariera dla jednego gracza – otóż będzie to nieustanna rywalizacja nie tylko z innymi kierowcami, ale przede wszystkim z partnerem z zespołu. Lider szybciej dostanie ulepszenia bolidu i jemu zespół będzie poświęcał więcej uwagi. Poza tym zapowiadany jest też wątek niemalże erepgowy – w wywiadach dla prasy można będzie ochrzanić swoich mechaników, pozować na niepokonanego buca lub skromnego zwycięzcę i tym podobne. Codies chcą, żeby rywalizacja toczyła się nie tylko na torze i stała się sprawą osobistą. Skuteczne konkurowanie z partnerem z zespołu może być też namiastką zwycięstw w wyścigach, o które może być trudno, gdy nie jeździ się w topowym teamie, a także zapewnić angaż do lepszej ekipy.

wyścigi przestały się ukazywać? F1 trzy lata temu, WRC pięć lat temu, TOCA jest tylko częścią GRID, w miarę symulacyjny Colin McRae Rally zmienił się w zamerykanizowanego DIRTa, najpopularniejszą grą wyścigową w historii jest Gran Turismo, które z symulacją raczej miewa niż ma coś wspólnego, a Forza też jest lizaniem symulacyjnego lizaka przez szybkę. Odpowiedź jest prosta – lud nie chce grać w takie gry, nie chce symulacji, a z drugiej strony – zrobienie symulacji jest drogie i nie gwarantuje zwrotu kosztów. Poza tym większa jest szansa na to, że fan lub maniak kupi grę nie do końca tak hardkorową, jakby chciał, niż na to, że ktoś chcący sobie w miarę niezobowiązująco pojeździć bolidem skusi się na grę, która z pudełka będzie krzyczeć o największym realizmie, bo to może sugerować, że będzie trudna i skomplikowana. A ludzie generalnie jednak wolą iść na łatwiznę.

BĘDZIE ŚLICZNIE

Zamiast poświęcać środki na coś, co doceni garstka odbiorców, Codies postanowili skupić się na czymś, co każdemu rzuci się w oczy – na grafice oczywiście. I trzeba przyznać, że się im udało. F1 2010 wygląda świetnie, oszałamiająco, wspaniale. Przy tworzeniu większości gier samochodowych popełniany jest jeden zasadniczy błąd – grafika jest wprawdzie bardzo szczegółowa i stara się być realistyczna, ale zamiast tego staje się kompletnie sterylna. W F1 2010 postawiono na oświetlenie i filtry obrazu, które potęgują klimat i budują swoisty nadrealizm, czyli krótko mówiąc – upiększają świat F1 w taki sposób, że nie może się to nie podobać. Jest to zabieg, bez którego F1 2010 wpadłoby do kategorii „nudne, puste trasy" i już się z niej nie wygrzebało. Potężne możliwości EGO, czyli firmowego silnika Codemasters napędzającego wszystkie ich gry wyścigowe, są już dobrze znane – skąpane w świetle zachodzącego słońca trasy w DIRT 2 wyglądały przecudnie, a w F1 2010 dojdą do tego oczywiście wyścigi nocne. Już chcemy to zobaczyć. Ale na razie nie możemy, Codies pokazują niewiele, bo nadal pracują nad modelami bolidów na ten sezon, a nie chcą pokazywać placeholderów.

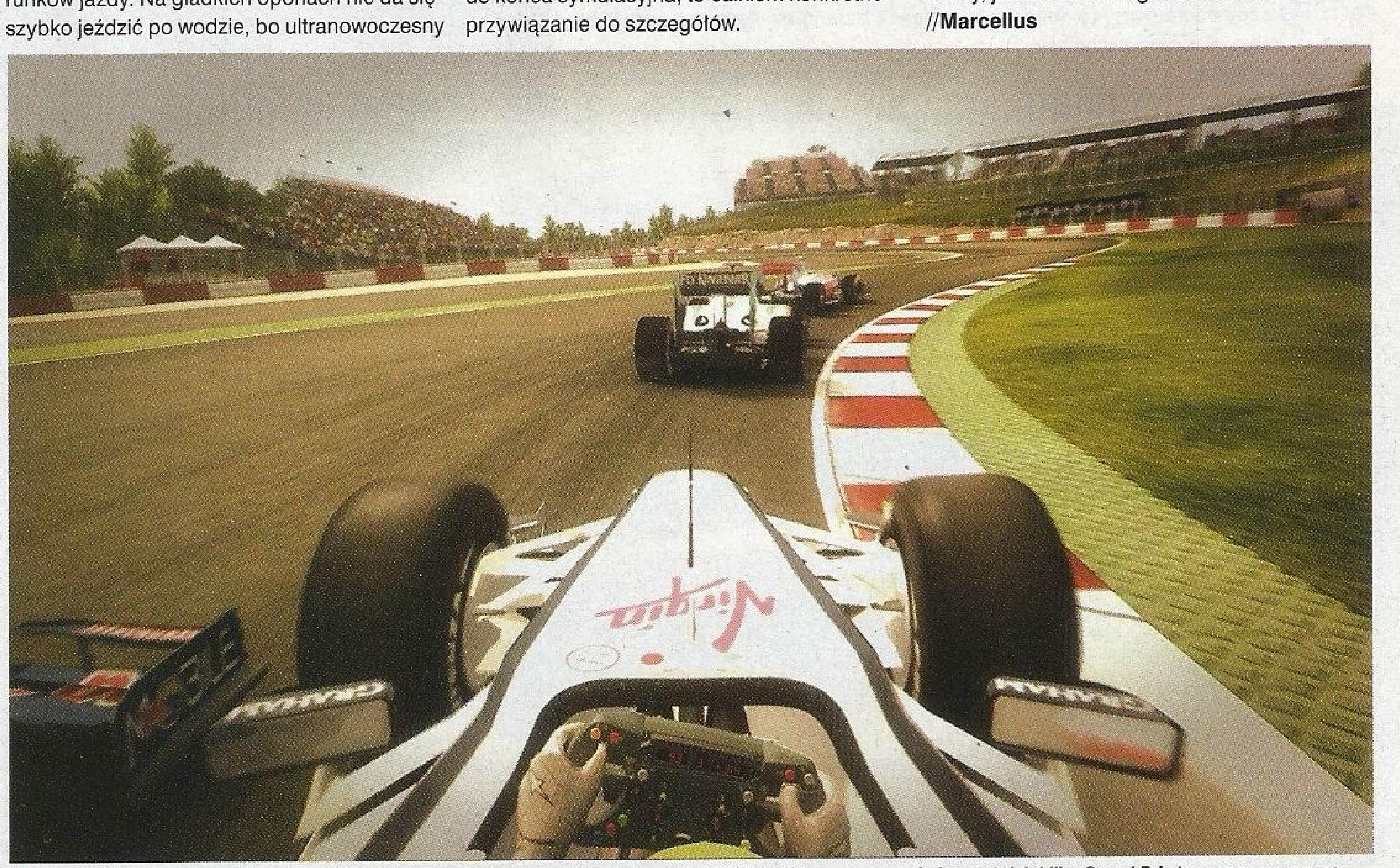
W F1 2010 POSTAWIONO NA OŚWIETLENIE I FILTRY OBRAZU, KTÓRE POTĘGUJĄ KLIMAT I UPIĘKSZAJĄ ŚWIAT F1 W TAKI SPOSÓB, ŻE NIE MOŻE SIĘ TO NIE PODOBAĆ

Kolejną ważną sprawą jest zmienna pogoda, czyli coś, co mimo upływu lat nadal nie stało się regułą w grach wyścigowych. W F1 jest to szczególnie ważny element, bo wymaga szybkiego dostosowania bolidu do zmian warunków jazdy. Na gładkich oponach nie da się szybko jeździć po wodzie, bo ultranowoczesny bolid nagle zmienia się w bezwładny poduszkowiec tylko ogólnie sunący w zadanym kierunku. Ale zmiana na opony przejściowe może okazać się przedwczesna, gdy jest to deszcz przelotny i tor po chwili zacznie wysychać. Co ciekawe, Codies są wyraźnie zafascynowani właśnie przyczepnością toru – pierwsze sesje treningowe odbywają się na torze świeżym, na którym jeszcze nie ma warstwy gumy ze zużytych opon. Jednak z każdym przejazdem przyczepność się zwiększa, zwłaszcza tam, gdzie bolidy ostro hamują lub idą w zakrętach. Podobnie jest z wodą na torze – w jednych miejscach asfalt wysycha szybciej, w innych woda się zbiera i zmniejsza przyczepność... Jak na grę, która ma być nie do końca symulacyjna, to całkiem konkretne przywiązanie do szczegółów.

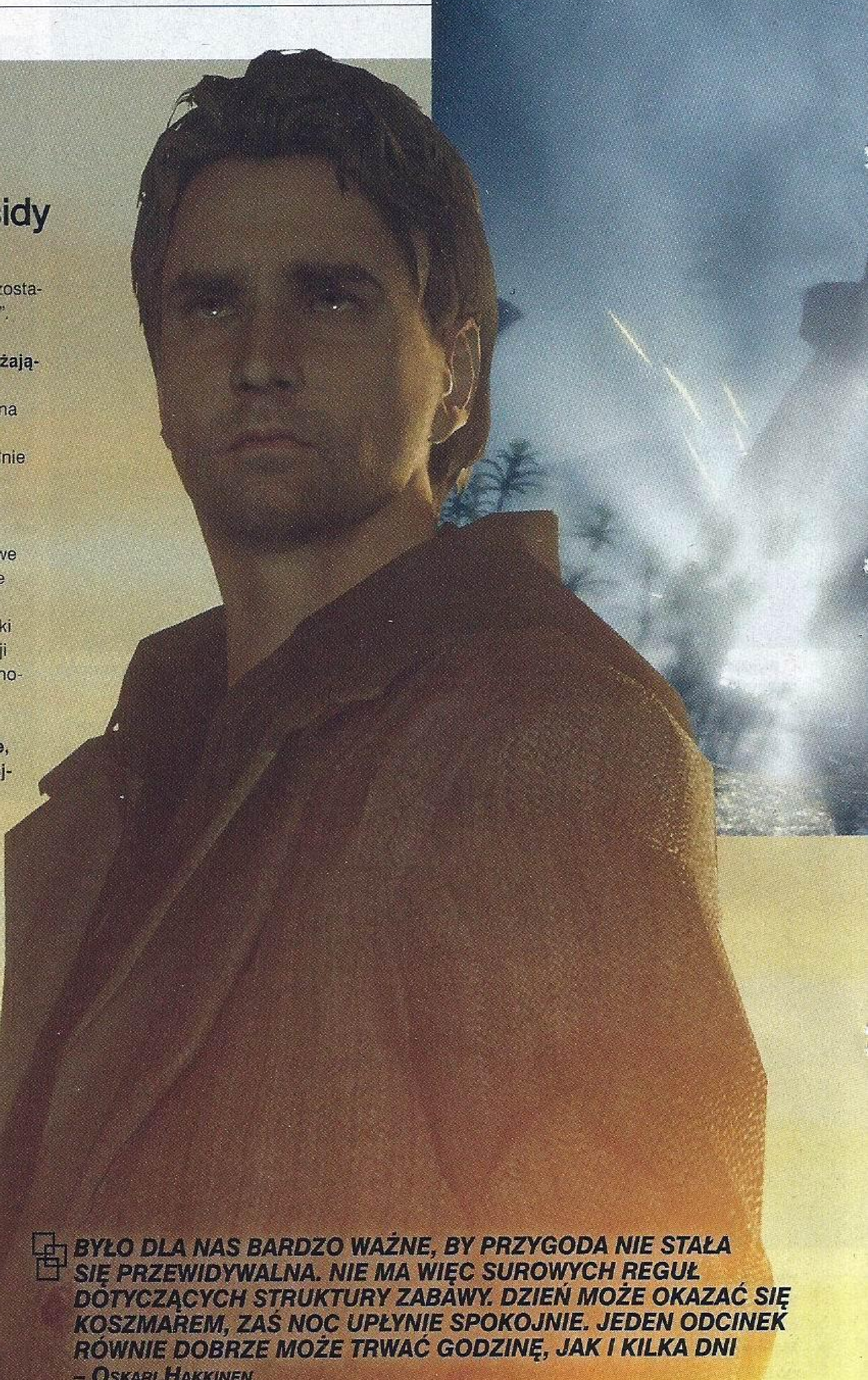
SYMULACJA RADOŚCI

Przepis Codemasters na reanimację Formuły 1 w świecie gier video wydaje się być zbudowany na bardzo solidnych fundamentach – niezwykle efektowna grafika, duże przywiązanie do szczegółów, ale bez pedantycznej obsesji, oraz kariera, której podstawowym elementem nie będzie odbieranie durnych maili, tylko nieustanna rywalizacja o pozycję w swojej stajni wyścigowej. No i oczywiście online, miejmy nadzieję, że przynajmniej równie dobry, jak w ostatnich grach Codies.

//Marcellus



Jedną z ciekawszych opcji zapowiedzianych przez Codemasters jest coś w stylu FIFA Live Seasons – w trakcie ostatnich kilku Grand Prix tego sezonu gracze będą mogli na żywo konkurować z prawdziwymi kierowcami, a czasy przejazdów kolejnych okrążeń będą na bieżąco aktualizowane. Fachowa sprawa.



ALAN WAKE

Stephen King? Jack Nicholson? Butch Cassidy i Sundance Kid? Developer na spowiedzi

Remedy twardo trzyma karty przy orderach nawet pomimo faktu, że do premiery gry zostały niecałe dwa miesiące. Na pytania odpowiada Oskari Hakkinen, „szef rozwoju serii".

NEO+: Rozmawiałem z wieloma osobami, którzy twierdzą, że Alan Wake to takie przerażające Uncharted. Co sądzisz o tym porównaniu?
Oskari Hakkinen: Brzmi nieźle, ale nie wykorzystamy tego w reklamie. Uncharted 2 to świetna gra, ale pomijając wysoką jakość obydwu tytułów, nie ma między nimi aż tylu podobieństw. Myślę, że ludzie z Naughty Dog powiedzieliby to samo: nie tylko nastrój i rozgrywka są zupełnie inne, ale dla nas o wiele ważniejsze jest połączenie w jedno samej gry i opowiadanej historii.

N+: Co masz przez to na myśli?
OH: Wiele gier może poszczycić się dobrą fabułą i rozgrywką, ale zazwyczaj te dwie składowe się ze sobą nie przeplatają. Jeśli wytniesz przerywniki i dialogi, dostaniesz film oraz grę, obie niezłej jakości. Jednak nasza gra jest oparta na historii, więc nie da się jej usunąć. Struktura gry, sny i koszmary, przenikanie się rzeczywistości i fantazji, przeciwnicy, w końcu same walki – to wszystko ma sens tylko w kontekście fabuły. To nie tak, że stworzyliśmy świetną grę akcji i dopisaliśmy do niej opowieść (albo w odwrotnej kolejności); oba elementy powstawały jednocześnie, takim samym nakładem środków.

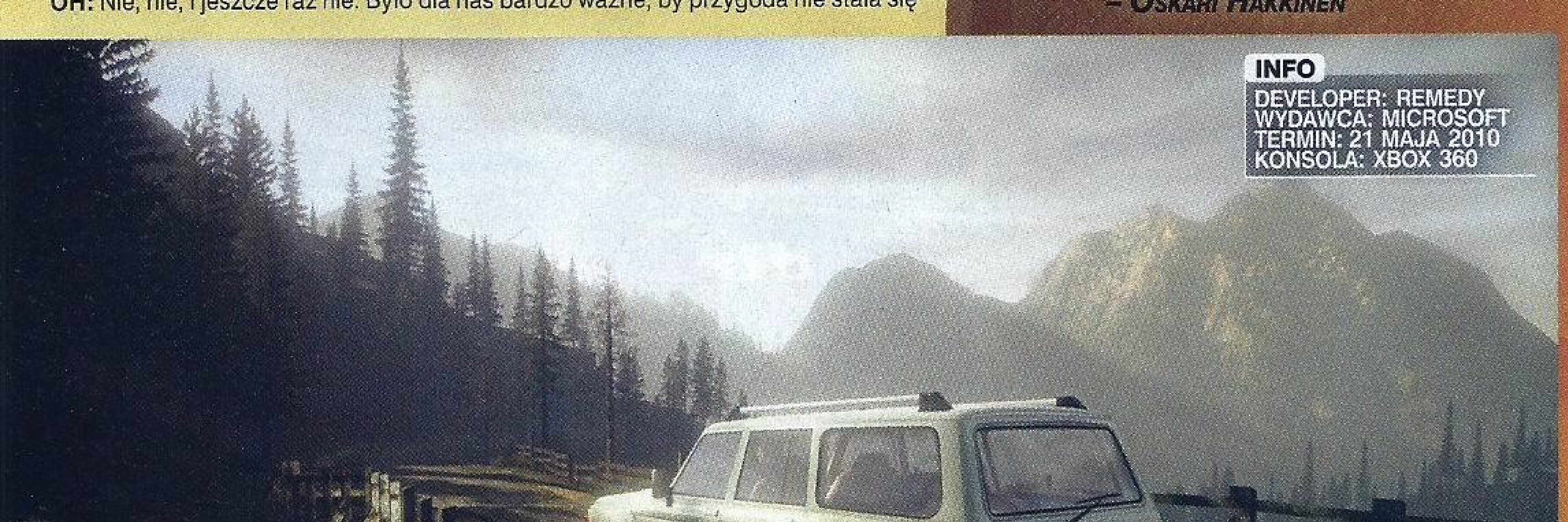
N+: No tak, ale pomimo tego wciąż niewiele o tej historii wiemy. Wake jedzie na wakacje, jego żonę porywają i facet musi ją uratować... To wszystko, co zdradziliście, i ma to miejsce w pierwszej połowie dema, które dopiero co ukończyłem.
OH: To prawda, że jesteśmy dumni z naszej opowieści, w końcu pracowaliśmy nad nią całymi latami. Ale to nie znaczy, że będziemy rzucać spoilerami i zdradzać, z czym Alan będzie się musiał zmierzyć. To jak z ulubionym serialem: raczej nie chcesz, by ktoś Ci powiedział, co będzie w następnym odcinku.

N+: W sumie, ciekawi mnie, jak skończą się „Zagubieni", więc to też możesz mi zdradzić.
OH: Heh, do tej pory porównanie z serialem zawsze działało... Racja, „Zagubieni" to świetny serial, ale właśnie dlatego, że możesz go oglądać tydzień za tygodniem, powoli odkrywając to, co autorzy zdecydowali się zdradzić – no i oczywiście dyskutować potem o tym z przyjaciółmi.

N+: Skoro jesteśmy przy „Zagubionych", to powtarzałeś w wywiadach, że Alan Wake jest zbudowany jak serial telewizyjny. Dlaczego więc nie podoba Wam się stwierdzenie „nasza gra jest jak film"?
OH: Ponieważ to nie jest to samo! I nie chodzi o jakieś przeszkody technologiczne, tylko o to, że nawet najdłuższy film trwa trzy godziny i zawsze można w nim wyróżnić trzy etapy: początek, środek, zakończenie. Nie da się tej struktury przenieść do kilkunastogodzinnej gry, ponieważ gracz zanudziłby się na śmierć. Z kolei w serialu każdy odcinek może być inny pod względem nastroju, tempa i rozgrywki.

N+: Czy każdy odcinek gry to doba z życia Alana? Dzień poświęcony poszukiwaniom, a potem noc rodem z horroru?
OH: Nie, nie, i jeszcze raz nie. Było dla nas bardzo ważne, by przygoda nie stała się przewidywalna. Nie ma więc surowych reguł dotyczących struktury zabawy. Dzień może okazać się koszmarem, zaś noc upłynie spokojnie. Jeden odcinek równie dobrze może trwać godzinę, jak i kilka dni. Spodziewaj się zarówno humorystycznych, jak i bardziej przerażających etapów, szybkich i powolnych odcinków. Wszystkie kombinacje są możliwe.

> ***BYŁO DLA NAS BARDZO WAŻNE, BY PRZYGODA NIE STAŁA SIĘ PRZEWIDYWALNA. NIE MA WIĘC SUROWYCH REGUŁ DOTYCZĄCYCH STRUKTURY ZABAWY. DZIEŃ MOŻE OKAZAĆ SIĘ KOSZMAREM, ZAŚ NOC UPŁYNIE SPOKOJNIE. JEDEN ODCINEK RÓWNIE DOBRZE MOŻE TRWAĆ GODZINĘ, JAK I KILKA DNI***
> *– Oskari Hakkinen*

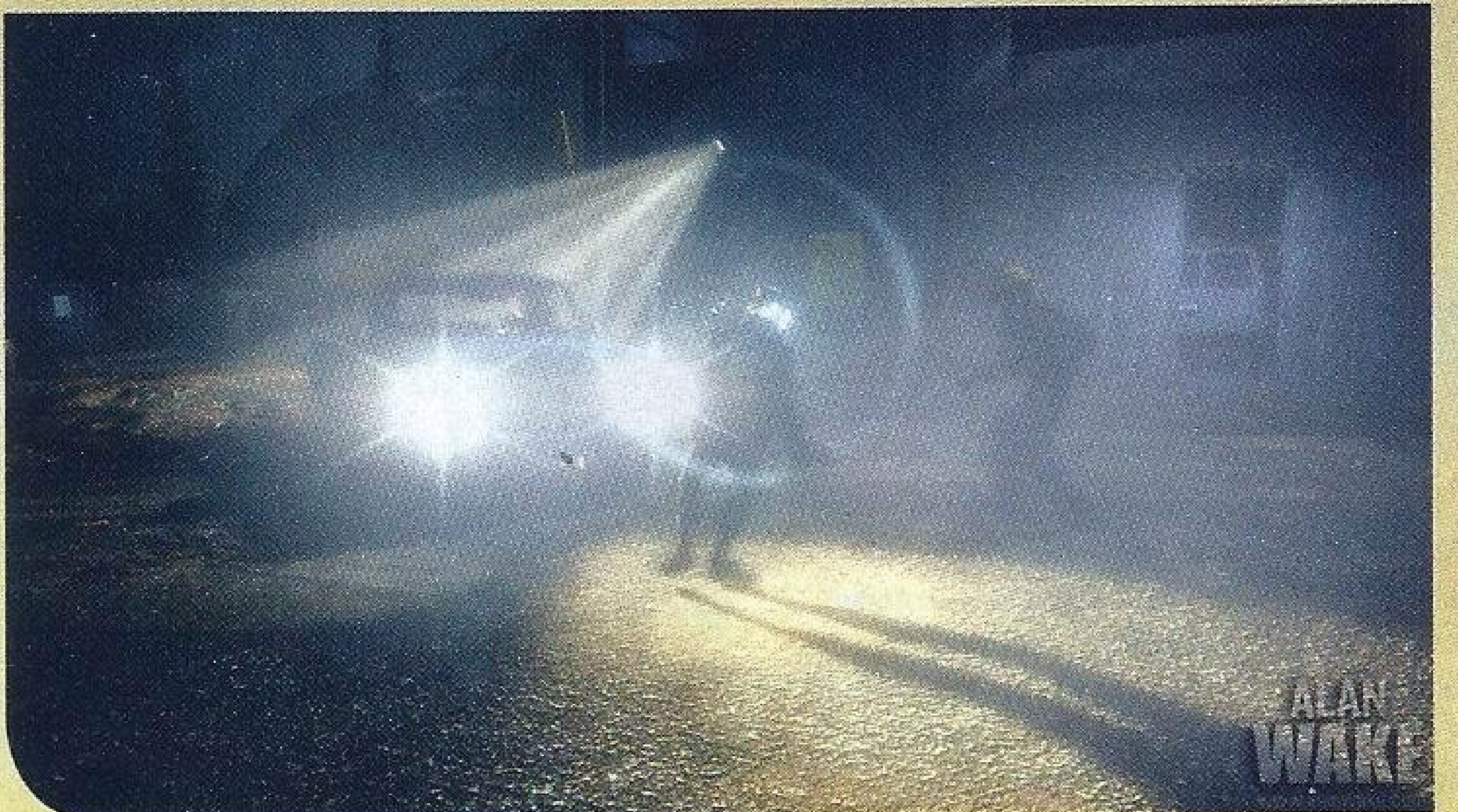


INFO
DEVELOPER: REMEDY
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 21 MAJA 2010
KONSOLA: XBOX 360

N+: Skoro Alan Wake to serial, to czy to będzie dopiero pierwszy sezon?
OH: To nie do końca tak, każda gra potrzebuje zakończenia z prawdziwego zdarzenia i takie znajdziecie również w Alan Wake. Po ukończeniu zabawy dowiesz się prawdy o tym, co się wydarzyło, ale oczywiście zostawimy kilka wątków niewyjaśnionych, które pozwolą kontynuować historię.

N+: Jesteś „szefem rozwoju serii", więc powinieneś wiedzieć, co dalej stanie się z Alanem...
OH: To nie będzie pojedyncza gra zamknięta w pudełku. Wprawdzie wiele zależy od sukcesu komercyjnego, ale jeśli odzew graczy będzie pozytywny, mamy kilka pomysłów, co dalej. Mogę powiedzieć, że DLC to pewniak.

ALAN
WAKE
www.alanwake.com



N+: Pozycje, w których fabuła gra istotną rolę, muszą uciekać się do pewnych sztuczek w przypadku DLC. Mass Effect miał misje poboczne, Heavy Rain epizody retrospektywne. Jak Wy sobie z tym poradzicie?
OH: Nie będzie żadnych sztuczek. Dodatki do Alana będą po prostu kontynuować naszą opowieść. Właśnie z tego powodu nie mogę nic więcej o nich powiedzieć, ale to nie mają być wycięte fragmenty ze środka gry, tryb wieloosobowy czy jakieś prologi. Już bardziej coś jak specjalny odcinek serialu z okazji Bożego Narodzenia.

N+: Prace nad grą zajęły prawie sześć lat. Wiem, że to niewygodne pytanie, ale co poszło nie tak?
OH: No tak, nie taki był plan… Kiedy już mieliśmy podstawowe założenia gry na papierze, zaczęliśmy pracę właśnie od nich. Jak pewnie wiesz, na początku gra miała mieć otwarty świat. Nie do końca w sensie GTA, ale rzeczywiście planowaliśmy wielki świat, po którym można się swobodnie poruszać. Po dwóch czy trzech latach stwierdziliśmy, że nie da się opowiedzieć tej historii przy takim stopniu swobody po stronie gracza, musieliśmy więc to zmienić. W thrillerze tempo wydarzeń jest kluczowym elementem, a kiedy gracz zdecyduje pojeździć kilka godzin po lesie, całe napięcie szlag trafia.

N+: Jakie dokładnie są te podstawowe założenia, o których wspomniałeś?
OH: Wyróżniamy trzy tak zwane filary. Pierwszym jest to, że zawsze chcieliśmy stworzyć dreszczowiec: przerażającą, sprytnie napisaną historię. Drugi filar to walka pomiędzy światłem i ciemnością, zarówno na poziomie filozoficznym, jak i w samej rozgrywce. No i po trzecie: choć w międzyczasie Alan zmienił się nieco, zawsze miał być pisarzem. To podstawa fabuły, bo skoro jest pisarzem, może wygłaszać monologi i wydaje się to całkowicie naturalne.

N+: Podczas tych lat prac, były jakieś pomysły, które teraz wydają się szalone? Może na przykład multiplayer?
OH: Akurat nigdy nie chcieliśmy multiplayera, nawet w formie kooperacji. Szalone pomysły raczej nam się nie zdarzają, ale rzeczywiście, zdarzyła się interesująca historia kilka lat temu. Z powodu pewnego błędu w fizyce, niektóre przedmioty po trafieniu zaczynały się same poruszać. Były jak małe pułapki, momentalnie zabijały Alana. Nasi testerzy w końcu obawiali się ich bardziej niż przeciwników – tak wpadliśmy na pomysł opętanych przedmiotów.

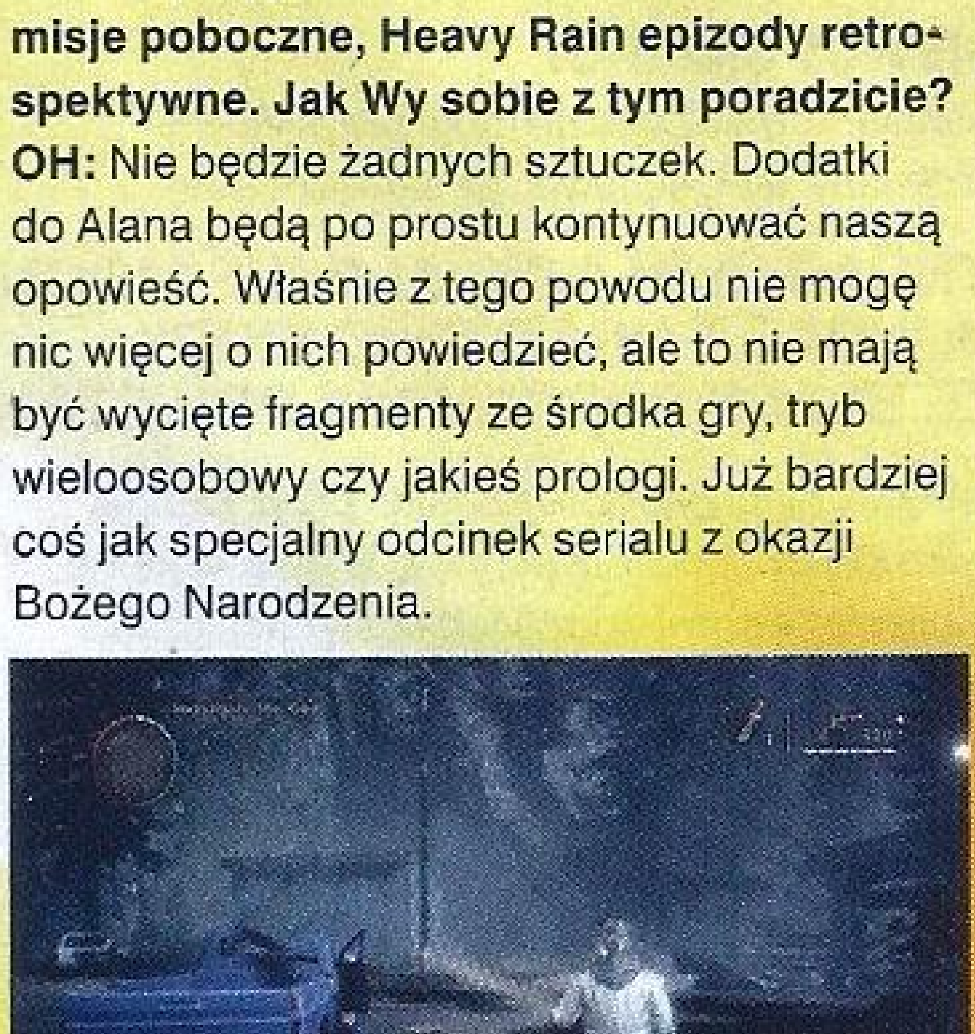
N+: Pamiętam, że na X06 pokazywaliście członków sekty uganiających się za bohaterem. Od tej pory nie pojawili się już w żadnych materiałach. Zrezygnowaliście z tego pomysłu?
OH: Masz rację, sekciarzy już nie ma. Motywacja wrogów Alana pozostała ta sama, ale sami przeciwnicy bardzo się zmienili. Teraz to normalni ludzie, przemienieni przez mrok: drwale i rybacy, wciąż trzymający w rękach narzędzia swojej pracy i opowiadający nieprzytomnie o swoim poprzednim życiu.

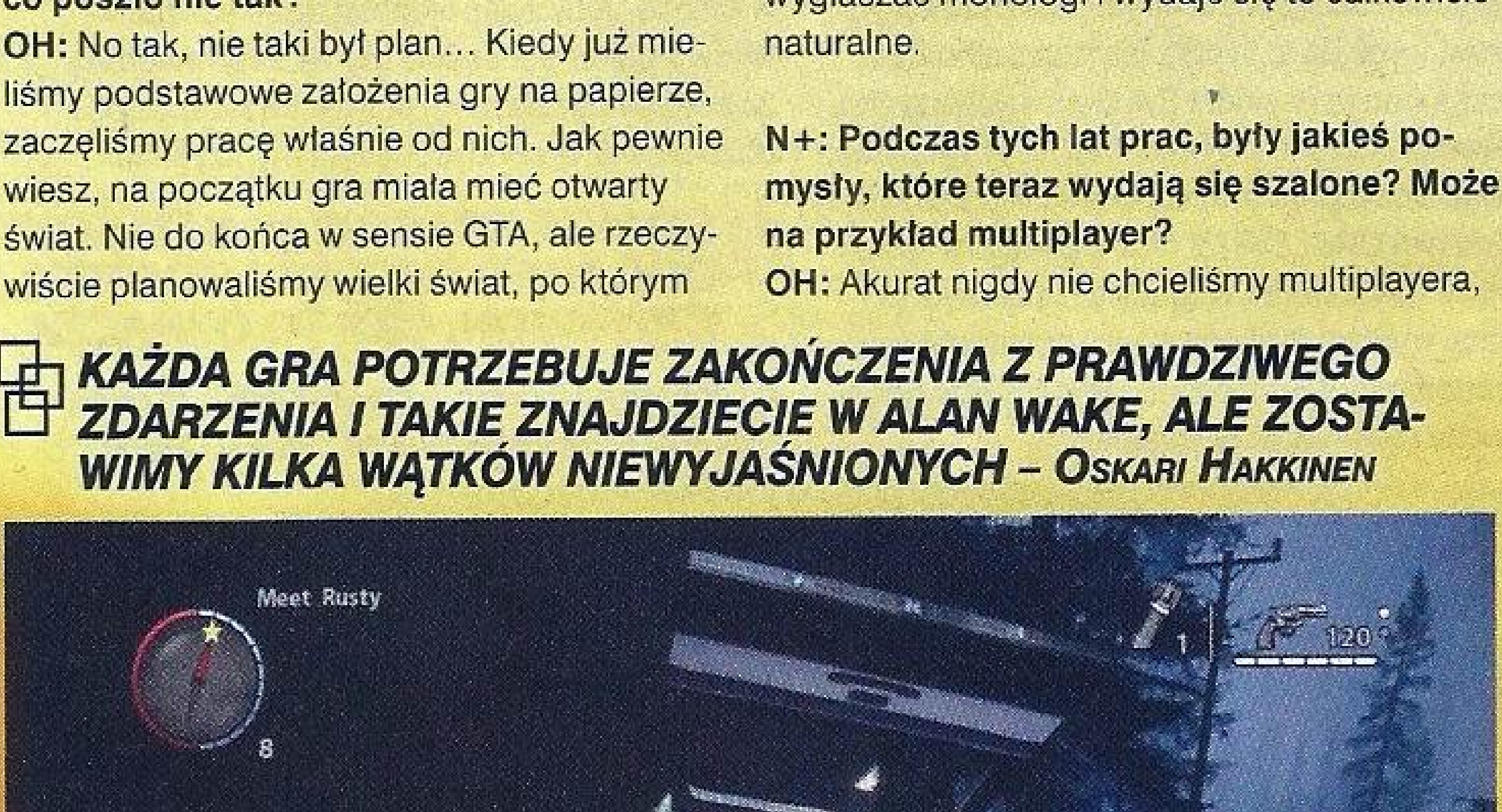
N+: Gra rozpoczyna się od cytatu ze Stephena Kinga, postacie rozmawiają o westernie „Butch Cassidy i Sundance Kid", a agent Alana mówi: „Wszystko, na co spojrzę, od razu ginie – jestem jak Oko Saurona". To dość rzadki zabieg w grach, skąd więc ten pomysł?
OH: To sprawia, że świat gry wydaje się bardziej rzeczywisty – to w końcu to samo miejsce, w którym sami żyjemy. Alan pisuje wprawdzie horrory, ale to jednak pisarz, mówi więc często o książkach. Jego agent to nerd i fanatyk filmów, więc to naturalne, że wspomina o Tolkienie i kinowych produkcjach. A poza tym, takie nawiązania to wspaniałe narzędzie do delikatnego manipulowania graczem.

N+: Może jakieś przykłady?
OH: Niech Ci będzie. Mniej więcej w połowie gry Alan dociera do labiryntu z żywopłotu, który wygląda identycznie, jak w filmie Kubricka „Lśnienie" (na podstawie powieści Stephena Kinga). Kto widział film lub czytał książkę, od razu zaczyna mieć złe przeczucia, niemal widzi Jacka Nicholsona czającego się za każdy zakrętem. Ale my nie zrobiliśmy nic, żadnych scenek ani nic, to wszystko siedzi w umyśle gracza. To on z własnego doświadczenia wie, że taki labirynt może być bardzo niepokojącym miejscem, co wykorzystują nasi projektanci. Może to tak naprawdę zupełnie spokojne, niewinne miejsce? A może wpierw wystraszymy gracza przerażającymi odgłosami, a potem, gdy już się uspokoi, zaskoczymy go przeciwnikiem lub inną niespodzianką?

N+: Z tego wynika, że Wasza gra to tylko sadystyczny eksperyment na graczach…
OH: Haha, no to nas masz. Ale mamy nadzieję, że graczom spodoba się rola królików doświadczalnych. W końcu wyłapywanie różnych popkulturowych aluzji to zabawa sama w sobie. To przyjemne uczucie, gdy możesz powiedzieć „Ej, przecież ja to czytałem". Mamy tutaj zarówno bardzo luźne nawiązania, jak i te zupełnie oczywiste, jak choćby gromady ptaków, które od czasów Hitchcocka nigdy nie wróżą niczego dobrego. Oczywiście Alan Wake to nie tylko zapożyczone pomysły. Dla projektanta największym osiągnięciem jest, kiedy potrafi byle szczegółem sprawić, by gracz poczuł ciarki na plecach. To żadne osiągnięcie wystraszyć kogoś przy pomocy potwora pojawiającego się za plecami. Ale przerazić używając krzaków i kilku zwykłych ptaszysk – to jest dopiero coś! ■■

***KAŻDA GRA POTRZEBUJE ZAKOŃCZENIA Z PRAWDZIWEGO ZDARZENIA I TAKIE ZNAJDZIECIE W ALAN WAKE, ALE ZOSTAWIMY KILKA WĄTKÓW NIEWYJAŚNIONYCH* – OSKARI HAKKINEN**





NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WIEŚCI Z AZYLU ARKHAM

Na portalu IMDB pojawiła się informacja, że jednym z aktorów nagrywających głos do Batman: Arkham Asylum 2 jest człowiek grający Robina w nadchodzącym animowanym Batman: Under the Red Hood. Czyżby Robin miał pojawić się w grze? IMDB podaje, że ukaże się ona jeszcze w tym roku, ale według naszych informacji premiera będzie miała miejsce dopiero w maju 2011.

CING BANKRUTEM

Smutna wiadomość dla miłośników przygodówek. Twórcy Hotel Dusk, Another Code, Glass Rose i Little King's Story zbankrutowali. Kaxi jest załamany.

KILLZONE 3 NADCIĄGA

Kiedy zobaczymy Killzone 3? Mówi się o początku 2011 roku, bo właśnie wtedy ma ukazać się Gears of War 3 i obie gry miałyby ze sobą konkurować. My mamy nadzieję, że KZ3 jednak ukaże się jeszcze w tym roku. Obsługa PlayStation Move i wsparcie dla telewizorów 3D są pewne jak w banku (przed kryzysem).

BĄDŹ JAK STEVIE G.

Steven Gerrard trafił na okładkę nowej gry piłkarskiej przygotowywanej przez Ubisoft. Pure Football wygląda jak rozbudowany klon FIFA Street. Da się stworzyć własnego piłkarza i poprowadzić go ścieżką „od zera do niepiśmiennego, ale genialnie grającego w nogę bohatera". Jak zwykle najjaśniejszym punktem powinien być kanapowy multiplayer dla czterech osób. Pogramy w maju na X360 i PS3.

MARATHON: REBOOT?

Bungie zastrzegło nazwę Marathon, a właśnie taki tytuł nosiła ich pierwsza trylogia FPSów. Pierwsza część ukazała się na Maca w 1994 roku, a niektórzy fani serii Halo mówią, że przygody Master Chiefa to prequel właśnie do Marathona. Czyżby Bungie planowało odrodzenie serii na konsolach HD?

KANE & LYNCH 2 W SIERPNIU

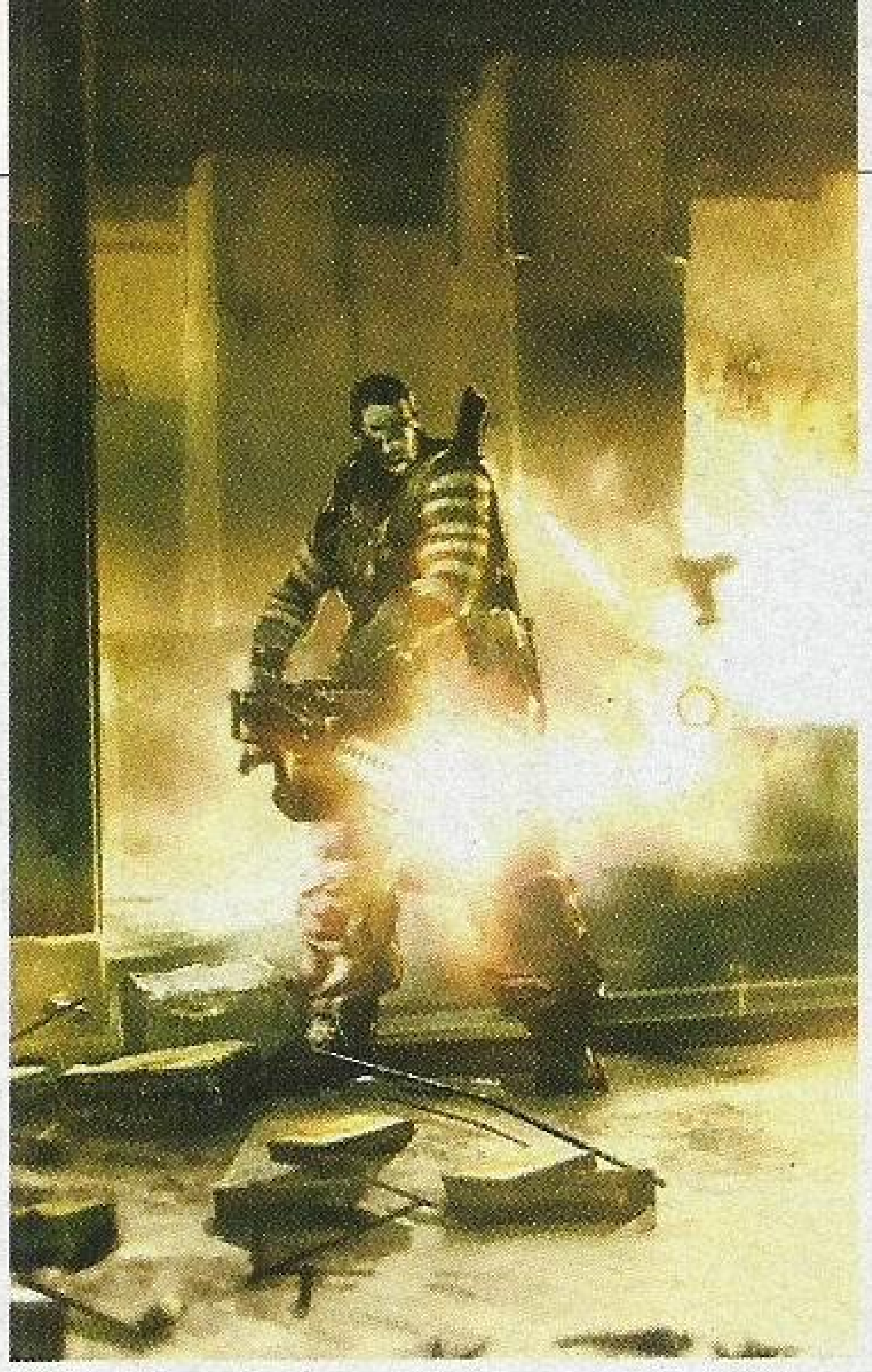
Dokładnie 27 sierpnia w Europie ukaże się Kane & Lynch 2: Dog Days. Również w sierpniu rozpoczną się zdjęcia do filmu o parze bezwzględnych zabójców. Oprócz Bruce'a Willisa wystąpi w nim ciemnoskóry Jamie Foxx. Lynch murzynem?

SEGA CHCE SEQUELI

Bayonetta była świetna, Aliens vs. Predator bardzo dobry, Alpha Protocol zapowiada się ciekawie. Sega chce zrobić z tych gier serie i zarabiać na sequelach. Jeśli także Vanquish okaże się hitem, „niebiescy" wzmocnią swoją pozycję wydawcy gier.

SPARTANIE W SIECI

Halo: Reach najprawdopodobniej ukaże się we wrześniu, dwa miesiące przed premierą nowego Call of Duty, czyli dokładnie tak samo, jak w przypadku Halo: ODST. Pierwszy zwiastun trybu multi wywołał spory szok. Jetpacki? Ciosy z piąchy? Czy to wciąż Halo?



INFO
DEVELOPER: GUILDFORD STUDIO
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: 2011
KONSOLA: X360, PS3

BODYCOUNT

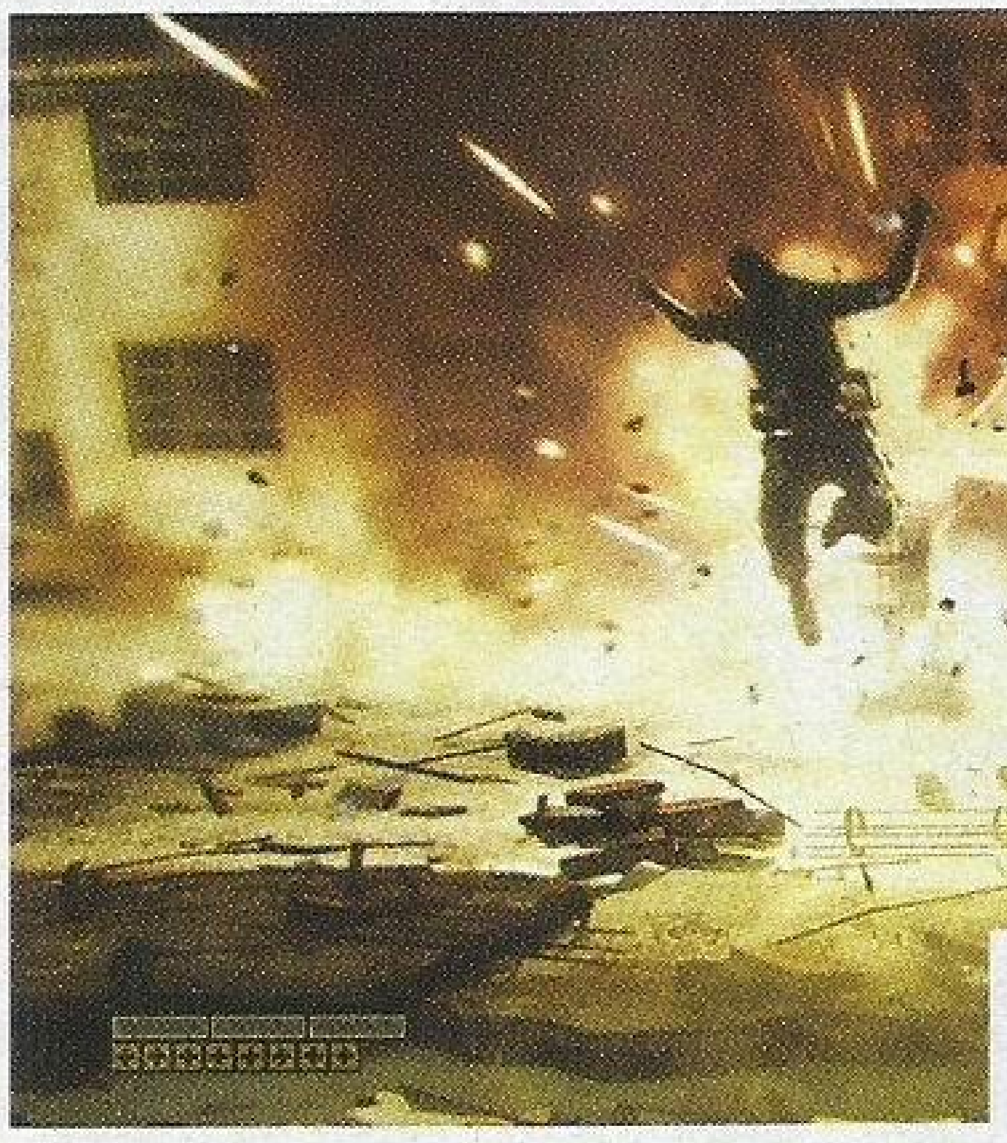
Nadciąga totalna demolka

Krytycy z „poważnych" gazeta marudzą, że gry to najgłupsza rozrywka pod słońcem, że za dużo w nich strzelania, a fabuła zepchnięta jest nawet nie na drugi, a jeszcze dalszy plan. Tymczasem Stuart Black, szef nowego angielskiego studio Codemasters z Guildford (siedzibę mają tam również Lionhead, Media Molecule i Criterion) krzyczy „więcej rozpierduchy!". Ten wesołek jest współtwórcą strzelaniny Black, a jego nowa gra Bodycount, która ukaże się dopiero na początku przyszłego roku, to duchowy spadkobierca tamtego FPSa, po brzegi wypełnionego akcją, wybuchami i totalną rozpierduchą. Pan Black o dzisiejszych shooterach mówi, że są fajne, widowiskowe i w ogóle, ale można się nimi zachwycać co najwyżej pół godziny, bo później w kółko maglowane są te same rozwiązania. Krótko mówiąc, Stuart nudzi się grając w Call of Duty.

KABOOM!

Bodycount będzie mieć wciągającą, ale mocno groteskową fabułę. Na początku gracze dowiedzą się jedynie, że bohater jest najemnikiem i pracuje dla organizacji Network, na zlecenie której ma zabić ludzi określanych mianem Targets (cele). Prawdopodobnie chodzi o grube ryby innych organizacji walczących z Network o władzę nad światem. Co tak ważne persony robią w Afryce, będącą jedną z trzech miejscówek, w których bohater pozostawi za sobą morze trupów? Wyjaśnienie zagadki dopiero na początku 2011.

Po screenach nie da się łatwo poznać, że miejscem akcji będzie Afryka. Nie ma ciepłych kolorów, wygląda to trochę, jak jeszcze bardziej mroczna wersja Resident Evil 5, na myśl przychodzi również Killzone 2. Niech Was nie zmyli ponura oprawa, Bodycount powstaje na silniku EGO (śmigają na nim GRiD, DiRT 2 oraz Operation Flashpoint), co gwarantuje, że grafika nie zawiedzie. Zresztą, wygląd miejscówek czy przeciwników jest nieistotny, w Bodycount najważniejsze będą wybuchy i destrukcja otoczenia.



Autorzy obiecują rozwałkę na jeszcze większą skalę niż w Bad Company 2 i Red Faction: Guerrilla. W tych grach znaczną część mocy konsol przeznaczono na duże poziomy (otwarty świat w przypadku RF) czy nawet fizykę jazdy. W Bodycount nie będzie pojazdów, a miejscówki mają być dość niewielkie, dzięki czemu więcej mocy zostanie przeznaczone na realistyczne zniszczenia. „Niewielkie miejscówki" nie oznaczają wąskich korytarzy, po to da się zrobić dziurę w ścianie, żeby zajść niepostrzeżenie przeciwników z boku. Generalnie jednak zapowiada się, że bohater będzie mógł przyjąć na klatę bardzo dużo ołowiu, bo Bodycount ma być szybkim, arcade'owym FPSem, a nie skradanką. Przeciwnicy schowają się za osłoną? Zamiast czekać

aż wychylą się zza niej na ułamek sekundy, da się ją po prosu zniszczyć.

SIEWCY ŚMIERCI

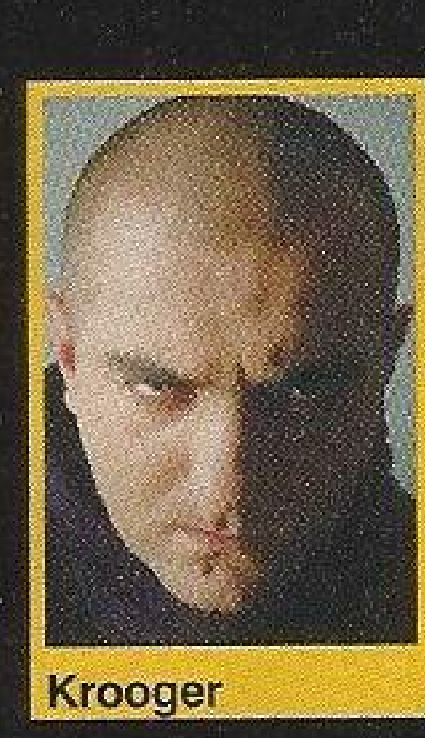
Bohater również będzie mógł przykleić się do ściany, albo schować za samochodem i strącać nieprzyjaciół strzelając przez kabinę. Tylko kto by chciał się ukrywać w grze, w której zabijanie wrogów w krótkich odstępach czasu odblokowuje dostęp do różnych śmiercionośnych zabawek? Co powiecie na miniguna? Da się również poprosić o wsparcie ogniowe z helikoptera. Ten system będzie działać w kampanii singlowej oraz w kooperacji – na razie wiadomo tylko o koopie sieciowym, trzymamy kciuki za starego dobrego splitscreena. Nie zabraknie multiplayera, na szczegóły trzeba jednak poczekać, Bodycount znajduje się we wczesnej fazie produkcji i jeszcze wiele może ulec zmianie, ale jedno jest pewne – bronie będą miały potężnego kopa, jak w żadnej innej grze do tej pory, dzięki czemu gracze poczują się mocni.

Będziemy przyglądać się duchowemu spadkobiercy Black. Zbyt mało wiadomo, żeby się napalać, niemniej wierzymy, że Stuart Black nie zapomniał jak tworzy się FPSy nieustannie pompujące adrenalinę do krwi.

//Mielu

> **STUART PRACOWAŁ NAD KONTYNUACJĄ BLACK, ALE NIE MÓGŁ DOGADAĆ SIĘ Z EA I ODSZEDŁ, A WRAZ Z NIM CZĘŚĆ EKIPY CRITERION. CZY TO OZNACZA, ŻE BLACK 2 NIGDY NIE POWSTANIE?**

□ **Informacje o celach misji przekazywać będą trzy seksowne dziewczyny, a ich pracę ma nadzorować niejaki „Handler". Amerykanie powiedzieliby „whatever".**


Krooger

ACHIEVEMENT UNLOCKED

DLC Collector – 5G < Complete & Go On – 150G

Ktoś ostatnio stwierdził, że sporo narzekam. Czy to może oznaczać, że w jakiś mało widoczny sposób świat sprzysiągł się przeciwko mnie? Już trzy pełne dekady zmagam się z życiem, a prawie połowę tego czasu spędziłem zawodowo przed telewizorem i monitorem – więcej niż na podwórku z kolegami. Mimo to nikt jeszcze nie pomylił mnie z Jabbą The Hut i nie przypominam sobie, żebym kiedyś musiał krępować płeć przeciwną, aby zbliżyć się do niej na mniej niż metr. Ba! Mój urok osobisty i zdecydowanie średnio wysportowana sylwetka zaprowadziły mnie w ramiona kobiety, która urodą bije księżniczkę Leię o kilka długości. Czyli jak na razie nie jest źle. Co jeszcze? Fura jest, skóry nie ma, komóra w sumie też jest... duży telewizor, kilkanaście konsol w gablotce, półki uginające się od gier... zimny heineken w lodówce. Czego mi brakuje? Co mnie gryzie?

Jakiś czas temu wraz z Murmurem przeszliśmy drugą część Army of Two. Generalnie mam wkrętkę na granie na split-screenie w koopa z ziomem siedzącym obok. To tak à propos wracającego jak bumerang tematu „grania z nieznajomymi". Przypominają mi się stare czasy, kiedy wspólnie z bratem graliśmy na jednej klawiaturze – wtedy jednak to była rywalizacja, a teraz jest kooperacja. Kiedy myślę o wspólnym graniu za młodu, jakoś zawsze przychodzi mi do głowy hokej o dużo mówiącej nazwie „Face Off 2". Pamiętam też, że naszym ulubionym zawodnikiem był wtedy hokeista o ksywce „gulash" – tłukł się jak żaden inny! Nadal nie mogę rozkminić i bardzo mnie ciekawi czy do obiegu za czasów, kiedy Ustawy o Prawie Autorskim w Polsce nikt nie słyszał, nie trafiła przypadkiem wersja gry z edytowanymi składami drużyn przez „tego" Gulasha. Jakoś nigdy nie miałem śmiałości go o to zapytać ;-)

Wracając do kooperacji i The 40th Day, to mając na względzie, jak mocno siłowaliśmy się z poziomem Contractor w części pierwszej, z pewną taką nieśmiałością i niechęcią podeszliśmy do „dwójki". Kiedy po kilku godzinach było już po wszystkim, a kurz zdążył opaść, padło sakramentalne: „Nie no generalnie to spoko gra, tylko trochę męcząca i trudna w ten zły sposób, ale do koopa w sam raz!" Kiedy braliśmy na tapetę kolejny koopowy split-screenowy tytuł z zamierzchłej przeszłości Kane & Lynch, pojawiła się na sieci informacja, że oto nadchodzi fabularna kontynuacja, czyli kilka dodatkowych misji do 40th Day. Że co? Każdy kto przeszedł drugą część pamięta jak się zakończyła. Jeden z wariantów zakończenia raczej definitywnie kończył przygodę. Dodatek do pierwszej części dostępny od jakiegoś czasu za darmo dzięki, brandingowi Pontiaca miał pełne prawo bytu. Na końcu części pierwszej Salem i Rios zakładają własną działalność gospodarczą właśnie o nazwie T.W.O. – Trans World Operations. DLC traktowało o dwóch sporych misjach, które w ramach nowo otwartego „biura" właśnie wykonują. Spoko. A teraz? Pomyślałem sobie „Co jest k...?". Albo ktoś tu mocno leci w kulki, albo... właściwie nie ma drugiego „albo".

Po obejrzeniu filmu, ktoś informuje mnie po miesiącu, że właściwie to jak się film skończył to nie do końca prawda i jeśli chcę się dowiedzieć, jakie naprawdę, ale to naprawdę powinno być zakończenie, musze komuś za to zapłacić. Że co? Za co? Albo, że na płycie z filmem jest wycięta scena, dosyć kluczowa, którą mogę – jeśli tylko chcę – odblokować za odpowiednia opłatą. Albo, że właściwie ta scena jest nieistotna, ale tylko dzięki niej będziesz mógł wszystkim powiedzieć, że widziałeś 100% filmu. Że co?

ROZUMIEM, ŻE PO JAKIMŚ CZASIE MOGĄ POJAWIĆ SIĘ DODATKOWE MISJE, KAMPANIA, BRONIE, ITP; TAK BYŁO JUŻ PONAD 10 LAT TEMU, SZCZEGÓLNIE TYCZYŁO SIĘ TO WSZELAKICH RTSÓW. ALE NIKT WTEDY NIE POMYŚLAŁ, ŻEBY SPRZEDAWAĆ „PRAWDZIWE" ZAKOŃCZENIE GRY!

Ostatnio zacząłem się zastanawiać nad całym tym fenomenem DLC. Ja rozumiem, że po jakimś czasie mogą pojawić się dodatkowe misje, dodatkowa kampania, dodatkowe bronie do trybu multiplayer, nowe mapy, tereny i inne pierdoły, które w jakiś tam sposób mogą rozszerzyć tzw. „experience". Tak było już ponad 10 lat temu, szczególnie tyczyło się to wszelakich RTSów. Ale nikt wtedy nie pomyślał, żeby sprzedawać „prawdziwe" zakończenie gry. Ja grę skończyłem i koniec! Mam tyle gier na półce, że gdybym teraz przestał je kupować, to mógłbym swobodnie grać przez jakieś dwa lata! Do cholery – moje „experience" skończyło się wraz z ujrzeniem napisów końcowych!

Jak się dowiaduję, że abym w piątym Resident Evil mógł sklepać żywych przeciwników, (a teraz wszyscy zamierają w miejscu i celują!) muszę zapłacić Capcomowi, który łaskawie odblokuje mi tę możliwość w kopii gry, za którą już w końcu zapłaciłem, to ogarnia mnie szaleńczy śmiech. Podobnie jest z „nowymi" elementami do trybu multiplayer do drugiego BioShocka. Od zawsze były na płycie, ale jak chcesz skorzystać to płać! Czy ja naprawdę potrzebuje zbroi dla konia? Czy przez to moje „experience" się powiększy? Nowe wdzianko dla Sheparda (a czy on goły biega?), dodatkowy samochód w GTA (który i tak zdemoluje ktoś wyjeżdżający z podporządkowanej), różowe kółka do deskorolki w Skate (bo to takie trendy), a może w drugą stronę – DLC w postaci jakiejś kluczowej postaci, bez której gry nie można w ogóle skończyć? Ten ostatni przykład to akurat przy okazji dobry sposób na akcję „tańsze gry – mniejsze piractwo", ale wcześniejsze przykłady to moja wybujała wyobraźnia i dowód na to, jak bardzo mogę się bez bzdurnych DLC obejść.

Cała ta sytuacja z wspomnianymi DLC, które to niejako pokazują „prawdziwe" zakończenie gry i jedyne słuszne „experience", przypomina mi ostatnią scenę z filmu „Książę w Nowym Jorku", który zakładam, że wszyscy widzieli, a jak nie to poszukajcie na YouTube. Tuż po napisach końcowych widzimy scenę, gdzie starszy pan, jeden z rezydentów salonu fryzjerskiego w Queens opowiada fryzjerom dowcip o zupie i kelnerze. Chodziło o to, że facet zamówił zupę, zawołał kelnera i poprosił go o spróbowanie zupy. Kelner się grzecznie zapytał czy zupa jest za gorąca, a może za zimna. Co jest nie tak z zupą? Kiedy obaj panowie się omal nie pokłócili w końcu dał się przekonać, żeby spróbować zupę i zauważył, że nie ma łyżki. Facet, który zamówił zupę skwitował całą sytuację kultowym dla mnie stwierdzeniem: „Ah-ha!" i machając palcem powtórzył „Ah-ha!". Taki właśnie jest mój stosunek do aktualnej polityki DLC. ■

Krooger jest aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat i wyznawcą prasy drukowanej. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzeka się, że nigdy już tam nie wróci. Ostatnio skupił się na produkcji i prowadzeniu programów telewizyjnych o grach. Pisarsko realizuje się w NEO+.

GADAJĄCE GŁOWY

„Wstydzilibyśmy się postępować tak, jak nasi konkurenci. Jeśli naśladownictwo jest najszczerszą formą pochlebstwa, to aż się rumienię" – **Reggie Fils-Aime z Nintendo krótko podsumowuje swoje wrażenia z prezentacji PlayStation Move**

„Coraz młodsze dzieci epatowane są seksualnością ze strony gier komputerowych, pornografi i używanego w mediach języka"– **dr Linda Papadopoulos, psycholog, przedstawia osobiste problemy z postrzeganiem rzeczywistości w swym raporcie**

„Schrzaniliśmy sprawę z Orange Boxem na PS3. Nie chcemy powtarzać czegoś podobnego w przyszłości. Zamierzamy nieco się podszkolić i dostarczyć posiadaczom tej maszyny możliwie najlepsze produkty" – **Chet Faliszek z Valve sypie głowę popiołem i zapowiada poprawę**

„W tej chwili popularne są strzelaniny z systemem osłon, w których musisz czekać aż przeciwnik raczy wyściubić łeb zza ściany. **Pyk, kilka strzałów i znowu się chowa. Co za k***wska nuda**" – **Stuart Black, odpowiedzialny za pamiętną strzelaninę (jakżeby inaczej) Black przygotowuje nas mentalnie na swój nowy projekt Bodycount**

„Najpierw Microsoft wypuszcza strzelaninę samochodową o nazwie Scrap Metal, po chwili ktoś produkuje film War of the Gods o śmiertelnikach walczących przeciw greckim bóstwom. **Sony powinno kogoś tutaj pozwać**" – **David 'Kratos' Jaffe pilnie strzeże swej własności intelektualnej**

„Nie wydaje wam się, że Mikami wygląda jak Eminem?" – **ekscentryczny jak zwykle Suda 51 dokłada swoją cegiełkę do wizerunku ojca Resident Evil**

„W pewnym momencie dostaliśmy wyniki badania, z którego wynikało, że połowa grających w Fable 2 nie dostrzegła i nie używała większości dostępnych w grze opcji. Pomyślałem wtedy: '**Boże, ależ ze mnie parszywe beztalencie. Opracowałem grę, której mechanizmów rozgrywki nie kapuje połowa odbiorców.**' To jak nakręcić film, który ludzie oglądają i nie mają pojęcia o co w nim chodzi" – **Peter Molyneux w końcu zdał sobie sprawę, że jest zbyt genialny dla nas, zwykłych śmiertelników**

„Jestem pewien, że w końcu pojawią się gry dostosowane do Natala, ale nie da się dorzucić jego obsługi w połowie produkcji gry. **Wiele firm twierdzi, że już tworzą z myślą o urządzeniu, ale myślę, że robią to raczej na siłę**" – **Gavin Cheshire z Codemasters dzieli się opinią na temat nadchodzącej rewolucji Microsoftu**

„Jeśli chcecie pograć przy użyciu kamery, polecam tani zakup PS2 i EyeToya – równie świetnej technologii, którą stworzyliśmy osiem lat temu" – **Jack Tretton z Sony profilaktycznie przejeżdża się po konkurencji z kilkumiesięcznym wyprzedzeniem**

„Dla mnie Wii jest jak wirus. Ludzie widzą to u znajomego i myślą, że fajnie się prezentuje. Kupują, po czym szybko odstawiają do szafy. To zabawka, a nie konsola do gier" – **Fredrik Liliegrin, były szef DICE nie okazuje litości złotemu dziecku Nintendo**

I LIKE TO MOVE

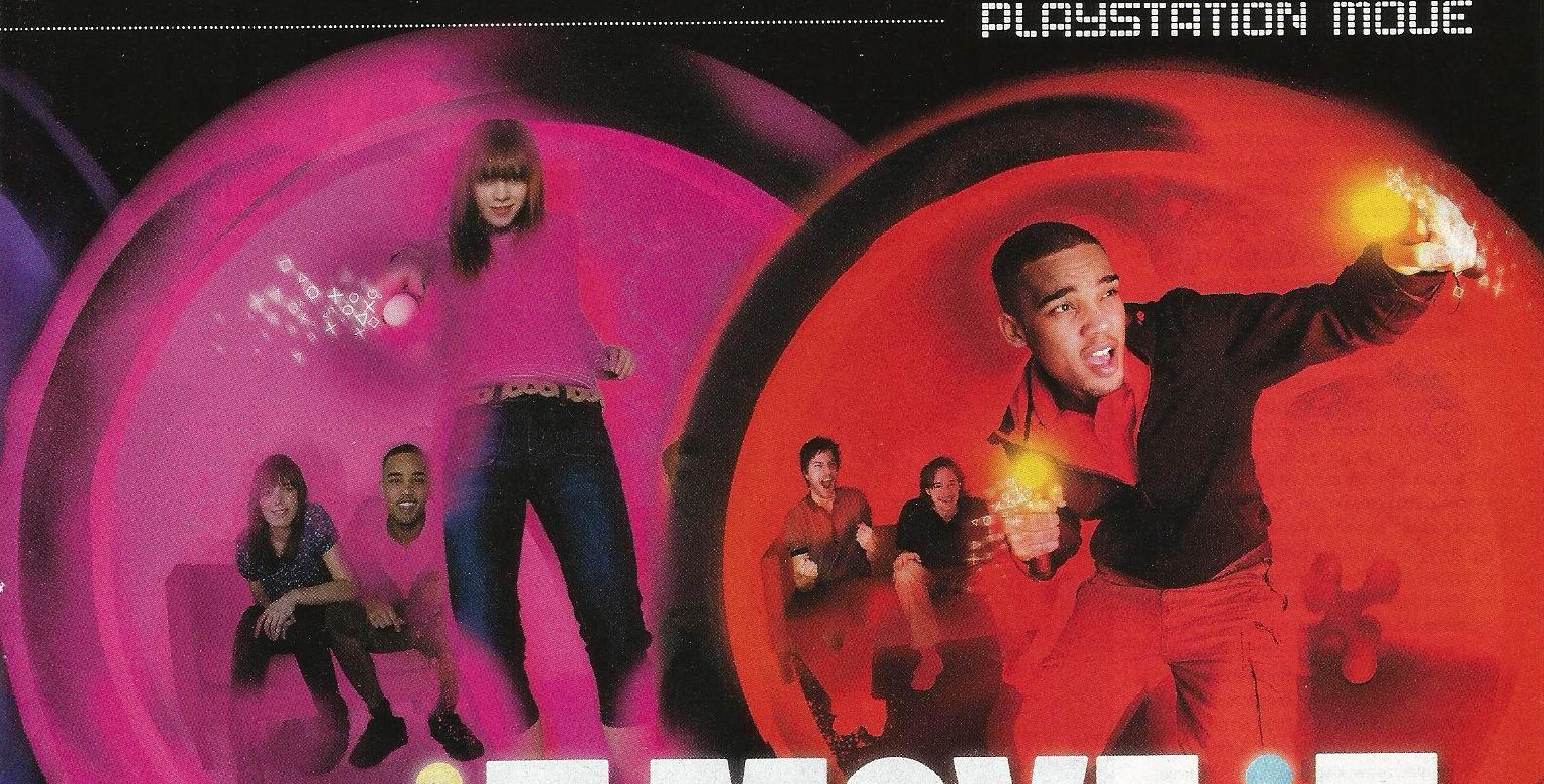
PLAYSTATION MOVE: TAK OFICJALNIE I OSTATECZNIE NAZYWA SIĘ

Sony długo kazało nam czekać na oficjalne miano swego nowego kontrolera, ale wreszcie mamy ten moment za sobą. Podczas konferencji na GDC 2010 światło dzienne ujrzało PlayStation Move, zwane do tej pory Motion Controller, Arc, różdżką, już nie wspominając o mniej wyszukanych określeniach. Co to oznacza? Przede wszystkim to, że wojna na machanie przed konsolą rozpętała się na dobre. Wii przestaje być od tej chwili different-genem, a staje się pionierem nowej drogi, którą teraz chce podążyć konkurencja. Zresztą podczas Game Developers Conference przyznało to samo Sony, dziękując Nintendo za dotarcie do nowych grup konsumentów. Następcy jednak mają to do siebie, że nie tylko naśladują, ale również udoskonalają nowe rozwiązania. Czas więc przyjrzeć się dokładnie, co ma sprawić, że PS Move przebije rekordy popularności ustanowione przez Wii.

IT ONLY DOES: THREE THINGS

Zacznę od kwestii fundamentalnej, a być może nie oczywistej. Otóż tak naprawdę Move składa się z trzech części. Pierwszą z nich jest dobrze znane PS Eye, kamerka ustawiana zazwyczaj na telewizorze. To właśnie ona odpowiada za śledzenie trajektorii ruchu świecącej kulki na czubku drugiego elementu, czyli właściwego kontrolera. Różdżka (umówmy się na taką nazwę, by odróżnić ją od całego zestawu), choć przez tę kolorową sferę wygląda dość pociesznie, jest w rzeczywistości bardzo skomplikowanym urządzeniem. Z materiałów opublikowanym przez Sony wynika, że kryje ona wewnątrz żyroskop oraz akcelerometr działające w trzech osiach, a także czujnik ziemskiego pola magnetycznego! Brzmi to doprawdy kosmicznie, a przy okazji sprawia (przynajmniej w teorii), że konsola ma wychwytywać absolutnie wszystkie ruchy kontrolerem: szybkie, wolne, drobne i te zamaszyste. Gdyby jednak z jakiegoś względu to nie wystarczało, Move został wyposażony we wszystkie cztery przyciski geometryczne, a także dwa dodatkowe: duży przycisk akcji na środku urządzenia oraz spust (oznaczony literką T) pod spodem. Projektanci z Sony uważnie przyjrzeli się wszystkim błędom i potknięciom popełnionym przez Nintendo przy tworzeniu wiilota i wyposażyli swój produkt w bogaty zestaw przycisków. To jednak nie wszystko. Choć to w sumie standard, warto wspomnieć, że sprzęt wyposażono w wibracje oraz wbudowaną baterię, którą naładujemy korzystając z wejścia USB. To ostatnie rozwiązanie może jednak okazać się dość problematyczne: jeśli Move rozładuje się podczas zabawy (albo jeszcze gorzej: imprezy), nie da się po prostu wymienić paluszków na nowe.

☐ Socom 4 również skorzysta z możliwości Move. spodziewamy się, że podobnie większość nowych FPSów



IT MOVE IT

MAGICZNA RÓŻDŻKA FIRMOWANA PRZEZ SONY

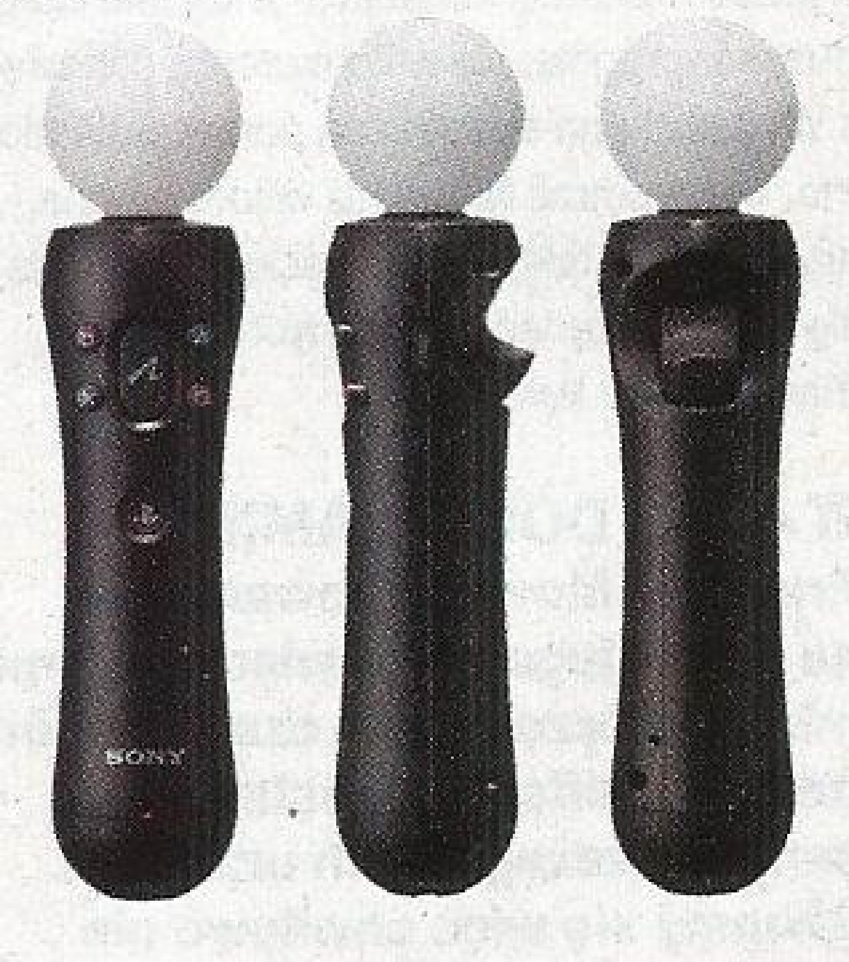
Wracając zaś do miękkiej kulki z tworzywa na szczycie kontrolera, to ma mieć ona dwojakie zastosowanie. Po pierwsze, ma chronić przed uszkodzeniem telewizora, innego gracza lub samej różdżki podczas zabawy. Po drugie zaś, rozświetla się wieloma kolorami, co może przykładowo identyfikować poszczególnych uczestników podczas gry wieloosobowej albo informować o powiedzmy niskim poziomie energii.

Czas na ostatnią część zestawu. Wszyscy wiedzieliśmy, że to prędzej czy później nastąpi, ale Sony podczas GDC postanowiło „zaskoczyć" graczy prezentując PS Move sub-controller, czyli mówiąc normalnie, swoją wersję gruchy. Sub może pochwalić się gałką analogową, krzyżakiem, dwoma przyciskami akcji z przodu oraz zestawem przycisków L od 1 do 3. W odróżnieniu od nintendowskiego odpowiednika, sub jest bezprzewodowy, co z jednej strony oznacza brak kabla, a z drugiej większy ciężar oraz konieczność ładowania kolejnego sprzętu. No i może się okazać, że przy użyciu takiego zestawu nie da się bawić w więcej niż dwie/trzy osoby ponieważ sub łączy się z PS3 niezależnie od różdżki i „zajmuje" kolejny kanał przeznaczony normalnie dla pada, a tych jak wiadomo PS3 obsługuje siedem.

IT ONLY DOES: TRACKING

No dobrze, wiadomo już jak Move wygląda i jakie ma funkcje, ale najważniejsze pytanie brzmi, jak to wszystko ze sobą współpracuje. W końcu wszystko rozbija się o precyzję. Jeśli chodzi o samą różdżkę, to wydaje się mieć ona czułość podobną jak wiilot z zamontowanym Motion Plus. Tym, co robi różnicę, jest Eye, który po pierwsze określa pozycję gracza w trójwymiarowym środowisku, po drugie śledzi jego ruchy, a po trzecie – wychwytuje także gesty różdżką. Taki „podwójny" system detekcji ruchów sprawia, że odwzorowanie na ekranie poczynań gracza w stosunku 1:1 jest bardzo proste i właściwie niezawodne. Przewaga nad Motion Plus jest jeszcze taka, że Move nie tylko wychwytuje najdrobniejsze ruchy kontrolerem, ale także dokładnie wie, gdzie różdżka znajduje się w przestrzeni. Nie można też zapomnieć o wszystkich standardowych funkcjach kamery, czyli chociażby możliwości robienia zdjęć oraz rozpoznawania głosu. W połączeniu z różdżką daje to naprawdę szerokie pole do popisu producentom gier.

Niewielką łyżką dziegciu w sonowskiej beczce miodu jest sub controller. Brak wibracji można mu spokojnie wybaczyć, nie jest to jakaś wielka wada. Sęk w tym, że suba nie wyposażono w żaden rodzaj czujników ruchów, co czyni go w pewnym sensie przestarzałym w stosunku do gruchy od Nintendo. W związku z tym już teraz wiadomo, że do zabawy w Motion Fighters, które jest



☐ **Różdżka i analog w całej okazałości. Poniżej oficjalne logo Move. Czy będzie pojawiać się na pudełkach z grami jako informacja, że dany produkt korzysta z możliwości kontrolera?**

PlayStation®Move

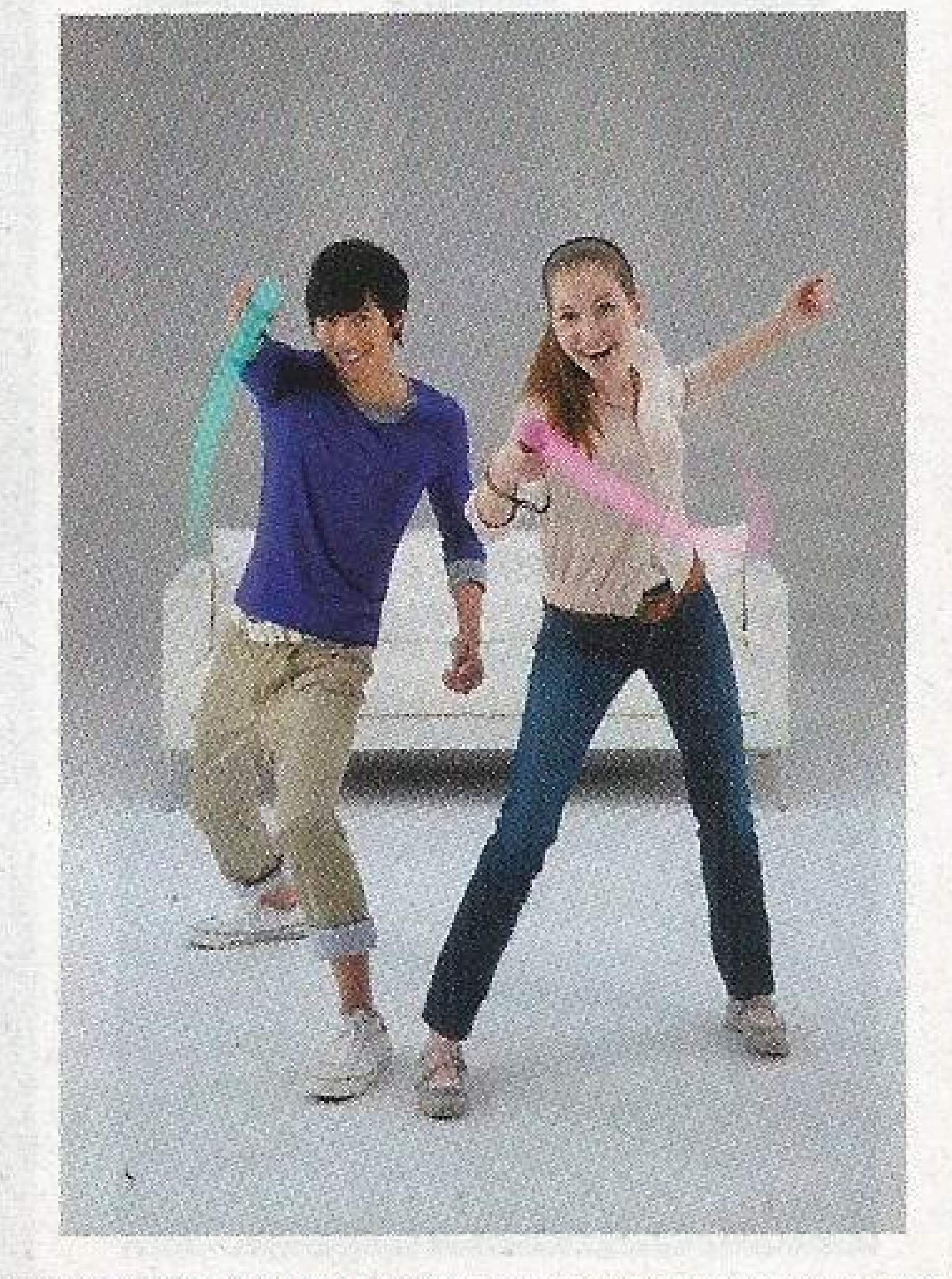
rozwinięciem idei Wii Boxing, będą potrzebne dwie różdżki. Widać wsadzenie do niewielkiego urządzenia i baterii, i czujników nie było możliwe, prawdopodobnie z przyczyn ergonomicznych. Z drugiej strony, nikt nie powiedział, że do czasu premiery żaden akcelerometr się w subie nie pojawi.

IT ONLY DOES: EARNING

Nie mam wątpliwości, że Sony przygotowuje produkt najwyższej jakości. Mieli trzy lata, by obserwować reakcje ludzi na wiilota i stworzyć urządzenie, które będzie najlepiej odpowiadać ich oczekiwaniom. Ale ważnym czynnikiem w tym biznesie jest, niestety lub stety, cena, a wiele wskazuje na to, że PS Move nie będzie tanią inwestycją. Podczas GDC Sony zapewniło, że zestaw kamera + różdżka + gra będzie kosztował poniżej stu dolarów, co w języku biznesowym oznacza dokładnie $99. Na pierwszy rzut oka wydaje się to niezłą ofertą, ale czy czegoś tu nie brakuje? No tak, nie ma mowy o subie. To oznacza, że aby zagrać chociażby w nowego Socoma, będzie trzeba wysupłać kilkadziesiąt dodatkowych dolarów – ile dokładnie, na razie nie wiadomo. Wprawdzie zamiast suba można korzystać ze zwykłego pada, ale trzymanie dual shocka w jednej, a różdżki w drugiej dłoni musi być ekstremalnie niewygodne. A nowy kontroler dokupuje się zazwyczaj po to, by czerpać z danej gry więcej, a nie mniej przyjemności. To jednak nie koniec wydatków, ponieważ część gier wymaga przecież dwóch różdżek. Sony wprawdzie zapowiedziało, że przygotuje sporo różnych zestawów, poczynając od wspomnianego „startera" za niecałą stówkę, aż do pełnego wypasu w postaci konsola + wszystko czego dusza zapragnie, ale w konkurencji cenowej z Wii jest chyba skazane na porażkę. Wiadomo, Move potrafi więcej niż wiilot+grucha, ale nie jest to taki skok jakościowy, który da się łatwo sprzedać niedzielnych graczom, mamom oraz kotom.

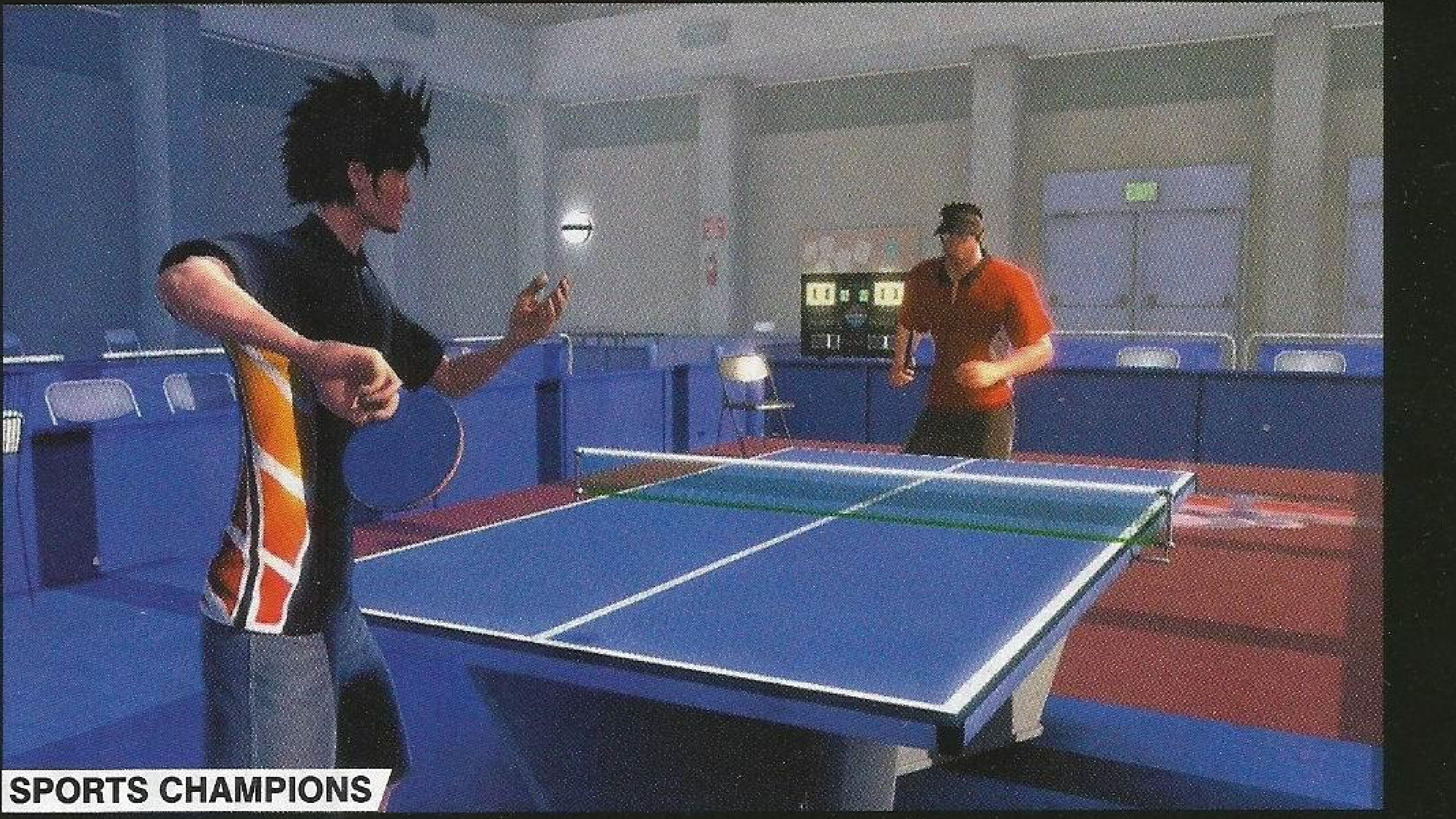
IT ONLY DOES: GAMING

Premiera Move planowana jest na jesień tego roku, więc zapewne minie jeszcze trochę czasu, zanim poznamy oficjalne i ostateczne ceny poszczególnych urządzeń. Skupmy się więc chwilowo nie na sprzęcie, ale na najważniejszym, czyli grach. Podczas GDC Sony prezentowało jedynie tytuły od swoich wewnętrznych teamów – możecie o nich



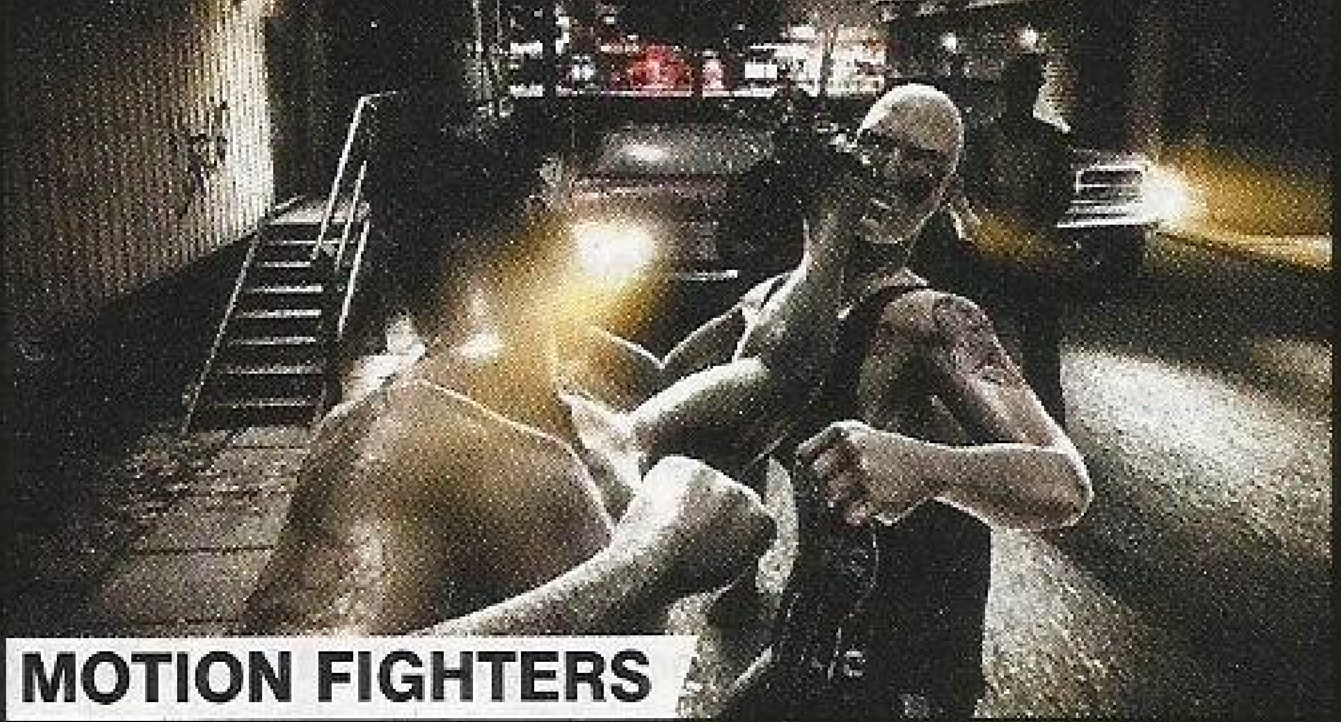
CO NA STARCIE?

Albo prawie na starcie Move – Sony na razie prezentuje takie tytuły



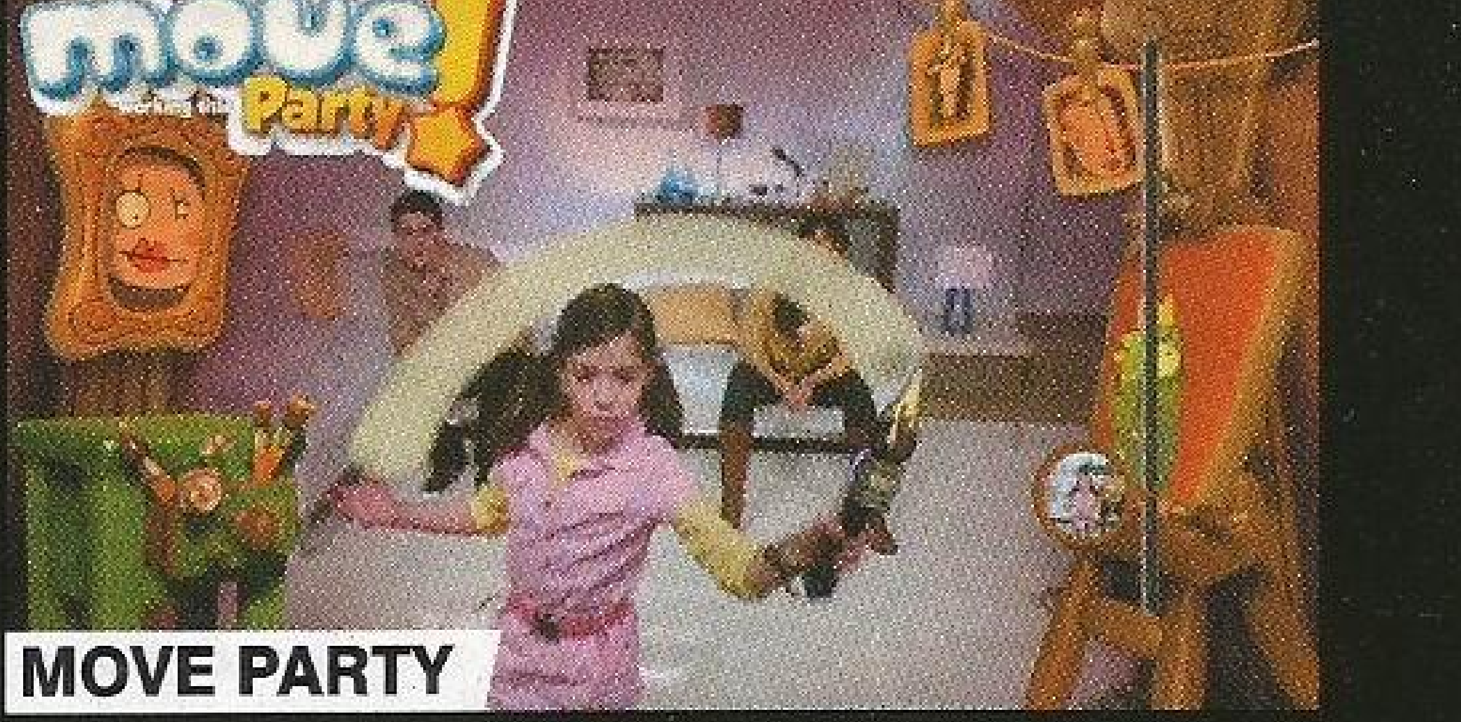
SPORTS CHAMPIONS

Jak określić SC w trzech słowach? Wii Sports HD. To prawdopodobnie ten właśnie tytuł Sony będzie dorzucać do startowego zestawu PS Move. Nie wiemy jeszcze, ile dyscyplin znajdzie się w finalnym produkcie, ale na pewno będzie to przynajmniej trójka pokazana na GDC. Najlepiej zaprezentował się pojedynek gladiatorów, w którym jedna różdżka robi za miecz, druga za tarczę (opcjonalnie można użyć tu suba). Ruchy kontrolerem są idealnie odwzorowane w grze, tak więc rodzaje ataków zależą jedynie od wyobraźni gracza. Podobną precyzją może pochwalić się tenis stołowy, który według naocznych świadków nie mógłby być lepszą symulacją. Stawkę zamyka łucznictwo, które nie różni się na pierwszy rzut oka niczym od Wii Sports, poza grafiką oczywiście. Ta jest wprawdzie kolorowa, ale i realistyczna.



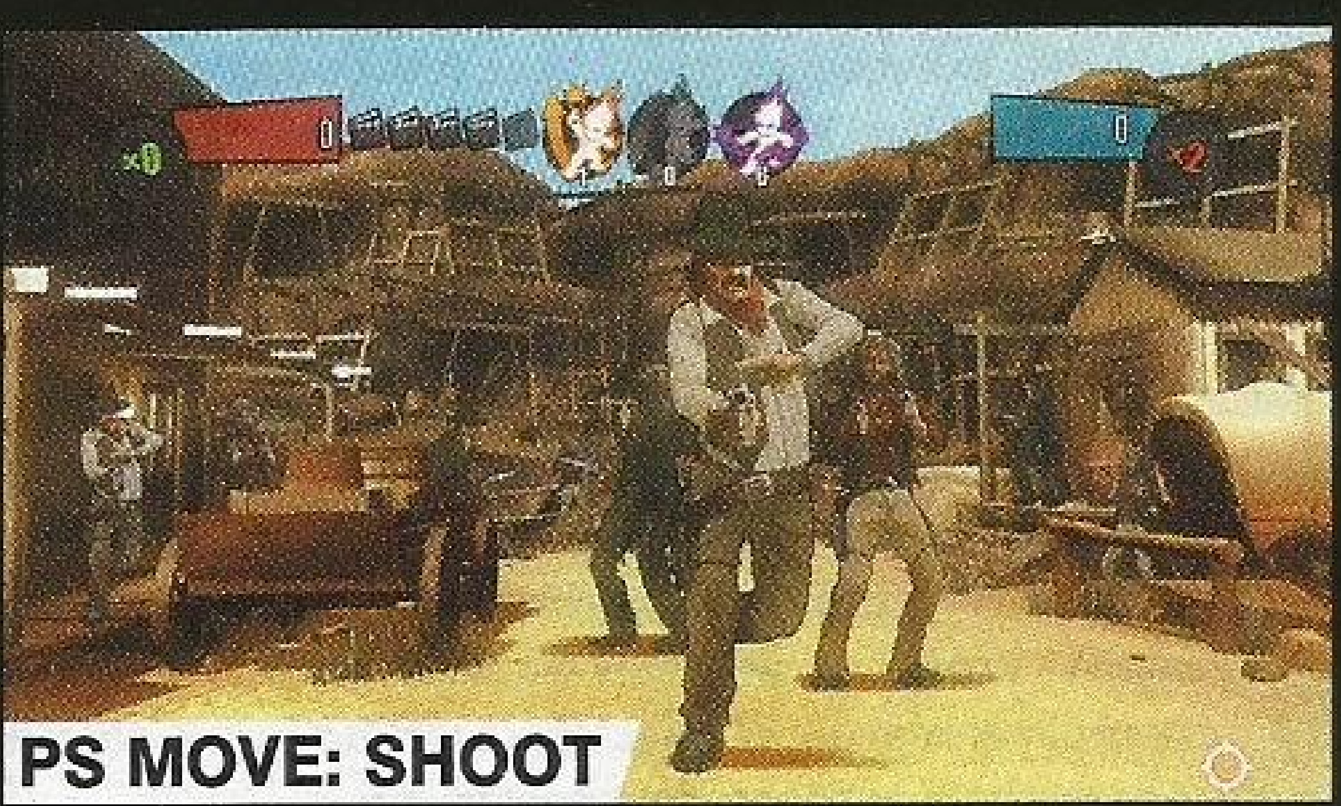
MOTION FIGHTERS

To wspomniana w tekście głównym bijatyka, w której używa się dwóch różdżek. Również tutaj sterowanie jest bardzo precyzyjne, choć to raczej nie 1:1, ale duża liczba predefiniowanych, bezbłędnie interpretowanych ataków. Zaprezentowana wersja była bardzo wczesna (napis na ekranie informował o ukończeniu prac w 20%) i cierpiała na sztywną animację pięściarzy oraz nagminne przenikanie obiektów, zwłaszcza rąk. Klimacik nielegalnych, ulicznych walk pierwsza klasa, ale przed tą grą jeszcze długa droga.



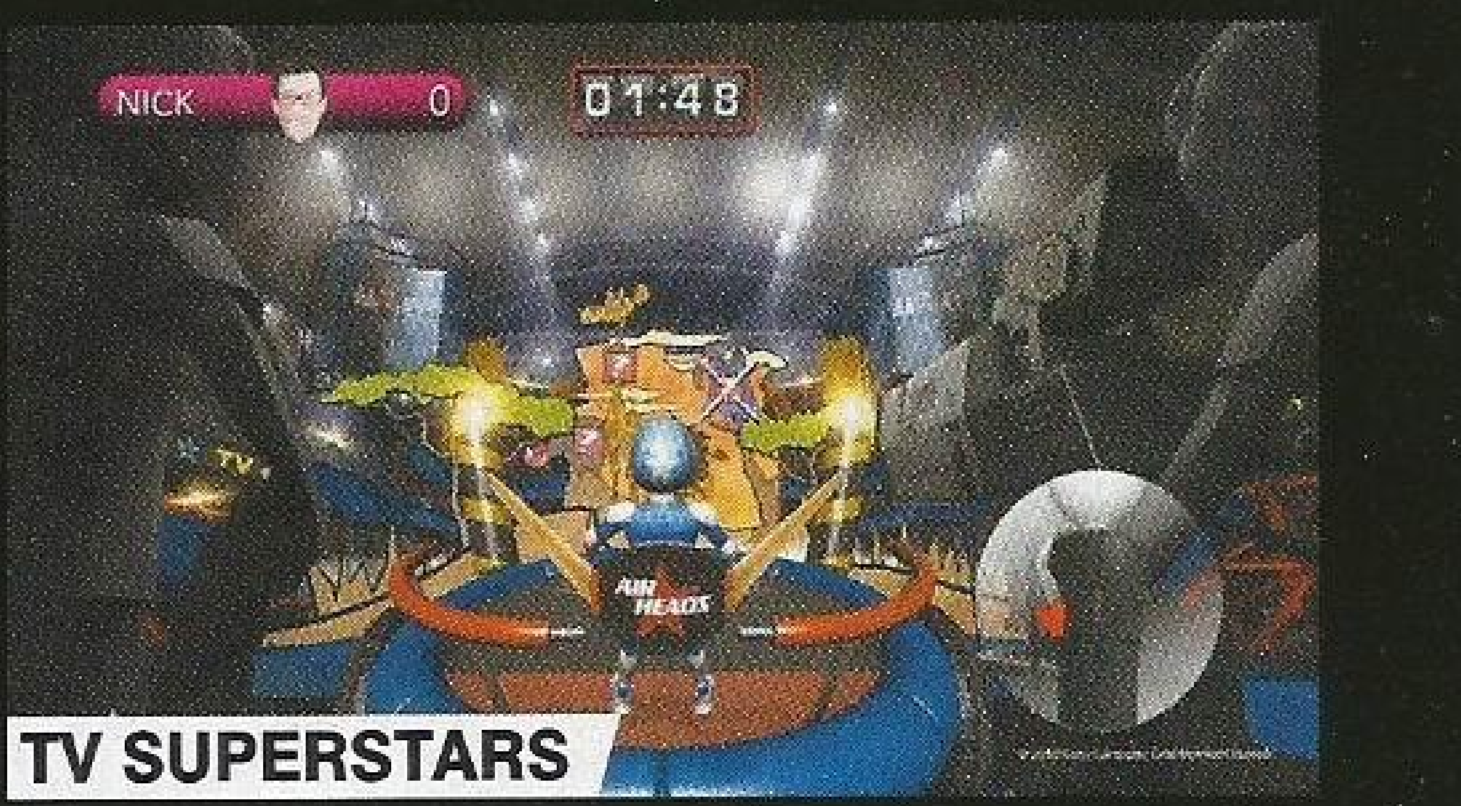
MOVE PARTY

Pierwszy z dwóch zaprezentowanych zestawów mini-gierek. W przypadku MP (Mario Party...) gracz jest widoczny na ekranie, identycznie, jak w podobnych pozycjach dla EyeToya na PS2. Właściwie, wszystkie pokazane mini-gierki prawdopodobnie dałoby radę zrealizować i bez różdżki (która zależnie od gierki staje się pędzlem, rakietą tenisową i tak dalej), ale nie czepiajmy się szczegółów. To i tak pozycja dla najmłodszych, których strzyżenie lalek i rysowanie kształtów geometrycznych w powietrzu nie znudzi po pierwszym razie.



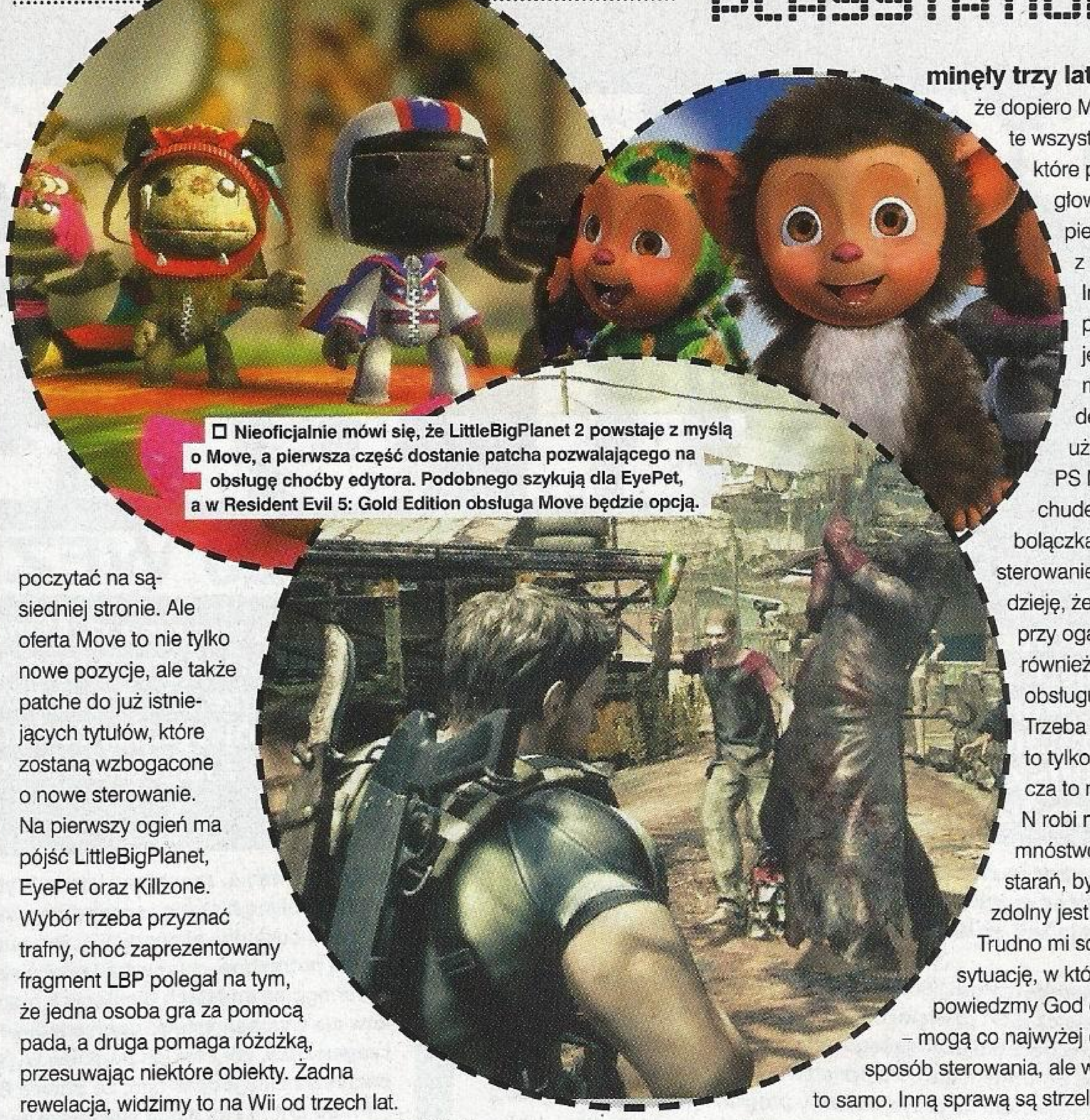
PS MOVE: SHOOT

Pod tym mało wyszukanym tytułem kryje się celowniczek na szynach. A właściwie, kilka celowniczków, ponieważ The Shoot nie ma jakiegoś określonego settingu. W jednej chwili gracz strzela do kartonowych podobizn rewolwerowców przed saloonem na Dzikim Zachodzie, a zaraz potem mierzy się z trójwymiarowymi robotami w dalekiej przyszłości. Sądząc po takim mało inspirującym rozwiązaniu oraz przeciętnej oprawie graficznej, spodziewamy się, że The Shoot wyląduje na PSN. Poza tym sterowanie na razie nie działa najlepiej.



TV SUPERSTARS

Oto i drugi po Move Party zestaw mini-gierek, tym razem stawiający sobie za punkt honoru sfotografowanie gracza z jak najgłupszym wyrazem twarzy. Fotka jest następnie wmontowywana w trójwymiarowego awatara, który konkuruje w różnych dziwnych dyscyplinach. Tak naprawdę niewiele więcej wiadomo o tej pozycji, poza tym, że będzie można swoją postać przebierać w różne ciuchy, robić makijaż i zmieniać fryzurę. Szczerze mówiąc, nie bardzo widzimy sens wydawania dwóch niemal identycznych pozycji na start PS Move.



Nieoficjalnie mówi się, że LittleBigPlanet 2 powstaje z myślą o Move, a pierwsza część dostanie patcha pozwalającego na obsługę choćby edytora. Podobnego szykują dla EyePet, a w Resident Evil 5: Gold Edition obsługa Move będzie opcją.

poczytać na sąsiedniej stronie. Ale oferta Move to nie tylko nowe pozycje, ale także patche do już istniejących tytułów, które zostaną wzbogacone o nowe sterowanie. Na pierwszy ogień ma pójść LittleBigPlanet, EyePet oraz Killzone. Wybór trzeba przyznać trafny, choć zaprezentowany fragment LBP polegał na tym, że jedna osoba gra za pomocą pada, a druga pomaga różdżką, przesuwając niektóre obiekty. Żadna rewelacja, widzimy to na Wii od trzech lat. Wśród wzbogaconych tytułów ma się znaleźć także piąty Resident i temu pomysłowi nie mógłbym przyklasnąć mocniej – w przypadku Resident Evil 4, Wii Edition jest zdecydowanie wersją najlepszą, identycznie powinno być również i w tym przypadku.

O wsparcie dla Move nie ma się co martwić. Już teraz Sony pochwaliło się współpracą z praktycznie wszystkimi największymi wydawcami, a także z wieloma nieco mniejszymi. Na oświetlonym kolorowymi kulkami pokładzie znalazło się między innymi Activision, Capcom, EA, Namco Bandai, Sega, Square-Enix i Ubisoft. Wydawcy doskonale wiedzą, że w tego typu kontrolerach czają się góry gotówki, których tym razem nie zgarnie im sprzed nosa Nintendo. Choć osobiście jestem autentycznie zaszokowany tym, że nie pokazano żadnego odpowiednika Wii Fit albo EA Active. Jakby nie było, dopiero przyszłość pokaże, ile wartych kupna tytułów ujrzy światło dzienne. Na razie widać pierwsze jaskółki zwiastujące trend konwertowania gier z Wii. Warner Bros. niezwłocznie po konferencji Sony poinformowało, że ich najnowsza gra ze Śródziemia – Aragorn's Quest – pojawi się nie tylko na sprzęcie Nintendo, ale także na PS3. Z obsługą Move naturalnie. Myślę, że możemy się spodziewać więcej tego typu decyzji. Co ciekawe, Sony zachęca producentów do tworzenia gier obsługujących zarówno klasyczny, jak i nowy kontroler, co może (choć nie musi) odbić się na jakości. Przykład Wii, gdzie wiilot przecież jest podstawowym, a nie dodatkowym sprzętem, pokazuje że gry zaprojektowane z myślą o jednym, konkretnym sposobie sterowania sprawdzają się najlepiej. Wiedzą to także w Electronic Arts, które oficjalnie ogłosiło, że najnowszy Medal of Honor pozostanie wierny joypadowi.

IT ONLY DOES: COMPETING

Tego pytania nie da się uniknąć: czy po premierze Move Nintendo powinno czuć się zagrożone? Nie ma wątpliwości, że Sony proponuje bardziej zaawansowany technologicznie sprzęt, co nie jest niespodzianką, gdy weźmie się pod uwagę, że od premiery Wii minęły trzy lata. Można powiedzieć, że dopiero Move jest w stanie spełnić te wszystkie szalone pomysły, które pojawiły się w naszych głowach, gdy oglądaliśmy pierwsze promocyjne filmiki z wiilotem w roli głównej. Inną kwestią jest, czy producenci będą potrafili je zrealizować. Musiały minąć lata, by niezależni developerzy potrafili zrobić użytek z wiilota i pewnie PS Move również czekają chude miesiące, kiedy główną bolączką gier będzie właśnie sterowanie. Możemy mieć tylko nadzieję, że doświadczenie zdobyte przy ogarnianiu Wii przyda się również podczas tworzenia gier obsługujących PSMove.

Trzeba też pamiętać, że Move to tylko dodatek do PS3. Oznacza to mniej więcej tyle, że kiedy N robi nową Zeldę to ładuje w nią mnóstwo kasy i dokłada wszelkich starań, by tytuł pokazał, do czego zdolny jest wiilot z podpiętym M+. Trudno mi sobie w tej chwili wyobrazić sytuację, w której Sony opracowuje powiedzmy God of War 4 z myślą o Move – mogą co najwyżej dorzucić alternatywny sposób sterowania, ale wiadomo, że to nie będzie to samo. Inną sprawą są strzelaniny fpp, które równie dobrze wypadną na padzie, jak i z różdżką, ale akurat w wypadku tego gatunku trudno będzie pokazać cokolwiek więcej niż Wii. Sony ma jednak atut w postaci samej mocy konsoli: z chwilą, kiedy Move trafi do sklepów, to PS3 stanie się tym Wii HD, o którym krążą plotki od kilkunastu miesięcy. Jest mnóstwo osób, która chętnie pomachałyby kontrolerem, ale odrzuca je myśl o podpinaniu Wii do swoich ogromnych plazm i to właśnie one mogą w pierwszy kolejności zasilić konta Sony. Tyle o hardkorowcach, a co z kazualami? Oni raczej nie zauważą, że Move jest bardziej precyzyjne od wiilota, jednak w ich przypadku kluczową rolę może odegrać kamerka. Wprawdzie to żadna nowość, ale możliwość zrobienia zdjęcia i wykorzystania go w grze, połączona z promocją różdżki może okazać się godną (i ostatecznie zwycięską) konkurencją dla Miiludków.

IT ONLY DOES: EVERYTHING

Wojna konsolowa wchodzi w nowy etap. Można powiedzieć, że jesteśmy dopiero na jej półmetku. Przed końcem roku swoją premierę będzie miał zarówno Move, jak i Natal – oba sprzęty mają tchnąć nowe życie w kilkuletnie już konsole. Zresztą, Sony i Microsoft przyznają, że do tych premier szykują się tak, jakby wypuszczali nową platformę. Walka będzie zaciekła, co widać już teraz, na pół roku przed pierwszym prawdziwym starciem. Sony nie szczędzi okazji, by porównać wiilota do „chodzenia po omacku" (aluzja do roli kamery w PSMove) lub ponabijać się z Natala. Pojawił się nawet uszczypliwy filmik z Kevinem Butlerem z Sony, w którym stara się on dowieść wyższości Move nad Natalem, mówiąc, że ma ono coś, co „my w przyszłości nazywamy przyciskami". Jeśli już teraz temperatura jest tak wysoka, strach pomyśleć, co się wydarzy podczas E3 bądź w okresie przedświątecznym. Oby nie doszło do rękoczynów, co w przypadku sterowania ruchem może być trudne do uniknięcia. Nie ma co, żyjemy w ciekawych czasach.

//Kaxi

CO ZROBI 'N'?

Po prezentacji Move, które przecież w oczywisty sposób inspiruje się wiilotem, Shigeru Miyamoto powiedział z uśmiechem na ustach, że rozumie naśladownictwo jako najwyższą formę pochwały i jest zaszczycony, iż konkurenci zdecydowali się pójść w wyznaczonym przez nich kierunku. Jednak Shigsy zajmuje się produkcją gier i może sobie pozwolić na takie komentarze. Mniej uprzejmy był Reggie Fils-Aime, szef amerykańskiego oddziału Nintendo, który stwierdził, że Sony nie pokazało nic innowacyjnego ani zaskakującego, jedynie skopiowało ich pomysły. Tyle o wojnie na słowa. Jednak Nintendo jako firma musi martwić się o to, by utrzymać swoją dominację, a przez to wysoki kurs akcji. Jak zamierza to uczynić? Na trzy sposoby. Po pierwsze, odwracając uwagę od show wykreowanego przez konkurentów. Jestem przekonany, że nieprzypadkowo zapowiedź następcy NDS pojawiła się niedługo po GDC – nagle wszyscy zaczęli zastanawiać się nie nad tym, czy Move wyprze Wii, tylko w jaki sposób 3DS dostarczy obiecane efekty 3D. Druga sprawa to nieco zapomniany Vitality Sensor, który ma być jednym z głównych punktów tegorocznego E3. Jak na razie to wielka niewiadoma, ale po N można się spodziewać wszystkiego. Z Balance Board trafili w dziesiątkę, może i tym razem im się uda. No i trzecia sprawa, czyli gry. N zdaje się pomyślało, że skoro MS i Sony chcą nam zabrać niedzielnych graczy, my im podbierzemy hardkorowców. Firma uderza z grubej rury i jeszcze przed jesienią wyda Mario Galaxy 2 oraz nowego Metroida, a na Święta zapewne nową Zeldę. Skoro w ciągu sześciu miesięcy chcą wypuścić nowe części swych trzech największych brandów, to najwyraźniej nie mają zamiaru spocząć na laurach. W międzyczasie dogadują się z Sakaguchim i zostają wydawcą najnowszego rpga ojca Final Fantasy. A to na pewno nie wszystko, w końcu mamy dopiero marzec i sporo czasu do E3, nie mówiąc już o Gwiazdce. W każdym razie fakt, że firma z Kioto poczuła oddech rywali na karku, może zadziałać jedynie na naszą korzyść. A przynajmniej na korzyść posiadaczy Wii.

OPOWIEDZ MI BAJKĘ

...W KTÓREJ WEZMĘ UDZIAŁ

O tym, że gry ewoluują w nieprzyzwoitym tempie, czytaliście już u nas nie raz. Mam przeto nadzieję, iż niezorientowanych w temacie graczy można szukać ze świecą w stogu siana (co mocno odradzają specjaliści od BHP), a cała reszta doskonale ogarnia ten szalony bieg naszej branży. No i dobrze, nie da się bowiem ukryć, że gdyby z równym impetem zasuwała kinematografia, to na filmy w trójwymiarze ludzie chodziliby jeszcze za papy Piłsudskiego, a dziś po seansie wojennym wychodzilibyśmy z kina śmierdząc prochem strzelniczym i krwawiąc z ran postrzałowych

No, na odnoszenie ran podczas projekcji trzeba by poczekać, aż nastanie jakaś zboczona, zdegenerowana tyrania rodem z książek science fiction, ale chyba wiecie, o co mi chodzi.

W swojej ponad stuletniej historii, kino dorobiło się kolejno dźwięku, koloru, ostrej jak żyleta rozdzielczości i dźwięku bardziej realistycznego niż ten przesłyszany na co dzień (w dodatku atakującego uszy widza z mocą zdolną przesuwać szklanki – i to w połowie pełne). Po ponad wieku istnienia, czasie, który wystarczał niektórym imperiom na przyspieszony program powstanie-stagnacja -upadek, filmy ledwie zahaczają o trzeci wymiar. Hałasu wokół tej drobnej iluzji, ciekawostki wręcz, robi się tyle, jakby miała z miejsca uleczyć raka, zdobyć obie strony Księżyca i zamienić Sudan w jedną wielką studnię. Podobne „rewolucje” są w naszej branży niemalże na porządku miesięcznym (bo „dzienny” byłby z kolei lekką przesadą) i patrząc na te czterdzieści lat rozwoju gier, aż strach pomyśleć, w jakim punkcie będziemy za kolejnych lat czterdzieści (pewnie w ap- tekach, w kolejce po to i owo na stare kości).

Oczywiście, w tym przypadku porównywanie branż filmowej i gier video nie ma na celu udowadniania wyższości którejś z nich (bo na to dowodów nie po- trzebujemy, hehe), czy też kontrastowania ślamazarności rozwoju kinematografii na tle pędzącego postępu i wypalającego oczy blichtru rozrywki elektronicz- nej. Byłoby to raczej niedorzeczne i niesprawiedliwe, bo ciężko przykładać jedną miarę do zjawisk tak różnych, a poza tym media i technologie korzystają nawzajem z własnych doświadczeń i osiągnięć. Poprzez porównanie tych branż chciałem zwrócić Waszą uwagę na szalone tempo zmian, które cechuje naszą gałąź rozrywki. Tempo, przez które twórcy gier muszą ze zdwojonym wysiłkiem adaptować się do zachodzących zmian, by ich produkty miały szansę na bez- względnym, kapitalistycznym rynku. Żeby dodatkowo usprawiedliwić wywoły- wanie do tablicy kinematografów, wspomnę że w niniejszym tekście poruszę aspekt, który branże współdzielą – a mianowicie scenarzystów i ich zadanie w postaci częstowania nas pasjonującą fabułą.

John Carmack, głowa id Software, zasłynął kiedyś tekstem: *„Z fabułą w grach jest, jak fabułą w pornosach. Wszyscy się jej spodziewają, ale w gruncie rzeczy nie jest istotna.”*

SŁOWO DZIELONE

To „współdzielenie” się jest zjawiskiem czasami naprawdę silnym, nie brakuje bowiem momentów, w których branże się wręcz przeplatają. Gry na potęgę eksploatują cutscenki, będące przecież bezpośrednim zapożyczeniem z kinematografii. Niektórzy developerzy, tacy jak Infinity Ward, zbierają brawa za nic innego, jak właśnie sto- sowanie podstawowych praw i reguł pisania dobrych scenariuszy filmów akcji. Nie zawsze wszystko idzie jednak jak po maśle, bo mówimy przecież o bardzo różniących się mediach. Problemy najwyraźniej widoczne są po filmowej stronie barykady.

Powstało wiele ekranizacji gier i wiele o nich już napisano – a na pewno to, że podgatunek ten dzieli się na filmy niezłe i te, które zrobił Uwe Boll. Jechanie po niemieckim reżyserze ma tutaj oczywiście charakter symboliczny, gdyż nie tylko on ma tak wybitny talent do tworzenia opowieści na bazie materiału po- zbawionego niemal w zupełności fabuły. Scenarzyści filmowi nie mają lekkiego chleba, kiedy biorą się za takie kawałki, jak House of the Dead, Dead or Alive czy Street Fighter i tym podobne, czyli tytuły, jeśli nie pozbawione dobrego scena- riusza – czy nawet fabuły w ogóle, to z pewnością traktujące go po macoszemu. No i nic dziwnego, bo żeby wirtualnie oklepać maskę kumpla nie potrzeba mi do szczęścia głębokiej, pełnej dramatyzmu historii jego growego awatara (któ- rego często i tak wybiera się na pałę, bo: „wezmę sobie tego zielonego z rudą czupryną, wygląda na kozaka”, nie zaś: „Blanka wygląda na samotną w tym wielkim świecie, zagubioną istotę. Wybiorę go, przyjacielu, zagłębmy się w jego melancholijną historię i sprawdźmy, okładając się po głowach, czy odnajdzie on choć odrobinę akceptacji”). Rozbudowane dialogi w strzelance na szynach też nie są potrzebne – przeszkadzałyby nawet, wybijając grającego z rytmu wystukiwanego na spustach dymiących pukawek. Natomiast samo grzanie do zombiaków nie wymaga innego usprawiedliwienia niż „No, bo to zombiaki są, nie?”. No i zagwozdka, jak z takich punktów wyjściowych zrobić dobry film? Nie wiem, ale pocieszam się jednak tym, że Steven E. de Souza i Uwe Boll też nie wiedzą.

Przed grami stoi nieco łatwiejsze zadanie, bo wszelkie braki w scenariuszu czy settingu mają szansę nadrobić tym, do czego są stworzone – przyjemną rozgrywką. Inna sprawa, że akurat do egranizacji filmów przylgnęła łatka „crapy na licencjach”, więc może jednak filmowcom i developerom wykorzystującym migrujące na inne media marki, po prostu nie opłaca się przesadnie przykładać do roboty? Rozważania te jednak dryfują niebezpiecznie w stronę dygresji, wróćmy zatem do tematu przenikania się branż, a konkretniej wspomnianych wcześniej cutscenek.

SŁOWO PISANE

Milion lat temu, kiedy powstawały pierwsze gry, sprawa fabuły i scenariusza była dość prosta. Nie było jej. Gry miały wtedy bardzo blisko ideologicznie do sportu, oferowały zestaw zasad, ewentualnie trochę pikselowatego sprzętu i zapraszały na cyfrowe boiska chętnych na zmierzenie swojej sprawności manualno-wzrokowej. Tak jak w meczu piłki nożnej, nikomu fabuła nie jest do szczęścia potrzebna, wystarcza setting – dwie bramki i gała. Żeby nie było, takie gry powstają ciągle, ale obok nich wyrastają kolejne nurty. Te z kolei ustępują następnym i tak powoli robi się tłoczno, ale branża mało co „gubi” (taki los wróżono na przykład przygodówkom point & click, które ciągle jeszcze harczą i mają nawet szansę na renesans). Pojawiła się potrzeba opowiedzenia jakichś konkretniejszych historii, w grach zaczął pojawiać się więc tekst, jakaś chronologia wydarzeń – słowem: scenariusz. Pojawiły się pierwsze szokujące twisty fabularne („Ale nasza księżniczka jest w innym zamku!”), a gry zaczęły wsysać w siebie na dłużej, niż trwa partyjka odbijania kwadratu z lewej na prawą stronę ekranu. Z racji ograniczeń technicznych sięgnięto więc po najbardziej rozsądne w tej sytuacji narzędzie – prozę.

Jeszcze pod koniec lat 90. słowo pisane królowało w grach stawiających duży nacisk na dobrą, głęboką fabułę. Gracze byli częstowani kilogramami opisów w erpegach, klimatycznymi wstępami przed kolejnymi misjami w strzelankach, czy kilometrowymi dialogami wyskakującymi nad głowami statycznych postaci (nawet w nawalankach, gdzie przykładem może być świetny One Must Fall). Rozwiązanie takie odeszło do lamusa wraz z postępem technicznym branży, dzięki któremu coraz mniej rzeczy pozostawiane było wyobraźni gracza, a coraz więcej trafiało bezpośrednio do jego mózgu za pomocą zmysłów (bo dotyk załatwiają drgania pada; o zapach też próbowano zahaczyć, ale – chyba na szczęście – skończyło się na małym, nieudanym eksperymencie przy którejś z części przygód Larry'ego). W miejsce ścian tekstu zaczęły królować cutscenki, w niektórych przypadkach rozrastając się do wręcz groteskowych rozmiarów (nie, wcale nie wskazuję paluchem pewnego japońskiego megahitu). Czytanki nie odeszły, oczywiście, kompletnie w niebyt, czasami zdarzają się gry wykorzystujące je w twórczy sposób – jak Lost Odyssey, w którym „animowane” i udźwiękowione nowelki opisujące wspomnienia głównego bohatera były istnymi perełkami kunsztu i klimatu. Wracając jednak do przerywników filmowych – osiągnęły one ostatnio szczyt swojej popularności. Branże rozrywkowe cechuje jednak to, że na tym szczycie muszą często zachodzić zmiany, bo stagnacja może zepchnąć je co najwyżej do obchodzącej największych pasjonatów szuflady z etykietą „klasyka". Najwięksi pasjonaci mają zaś to do siebie, że niewiele da się na nich zarobić. Trzeba porwać masy, dlatego dni cutscenek wydają się być policzone.

SŁOWO MÓWIONE

John Carmack, głowa id Software, zasłynął kiedyś tekstem: „Z fabułą w grach jest, jak z fabułą w pornosach. Wszyscy się jej tam spodziewają, ale w gruncie rzeczy nie jest istotna." Stwierdzenie nieco kontrowersyjne, ale coś w nim jest – z dwojga złego od fabuły ważniejszy jest gameplay, ale wyboru takiego dokonałbym tylko wtedy, gdyby było to konieczne. Rola dobrej historii jest bowiem nie do przecenienia. Kompetentny scenarzysta nie tylko jest w stanie uczynić ciekawszym świat nawet prostej strzelanki, ale jest często spoiwem, które nie pozwala rozłazić się całemu projektowi w szwach – dba bowiem o to, by całe studio developerskie miało jedną wizję tego, czym ma być dany tytuł.

Na słowa Carmacka ciekawą odpowiedź wysmażył Rob Yescombe, nadworny scenarzysta Crytek UK (dawniej Free Radical). „Gameplay jest zdecydowanie ważniejszy niż scenariusz" mówi. „Jednak jeżeli twoje działania nie mają żadnego znaczenia, wszystko, co dostajesz, to tylko abstrakcyjna zabawa. Jeżeli przyjrzeć się grze takiej, jak Shenmue, wychodzi na to, że tracisz godzinę za godziną, desperacko próbując doprowadzić do partyjki Virtua Fighter z jakimś chińskim koleżką. To dzięki historii to wszystko ma sens. Mógłbyś po prostu kupić sobie Virtua Fighter i zagrać choćby ze sto takich partyjek, ale nie miałyby one dla ciebie większego znaczenia. Mając dobry scenariusz można połączyć zabawę z zaangażowaniem emocjonalnym, co dla mnie równa się z lepszym doświadczeniem." Czyli zanurzanie gracza w kontekście – dziś dokonywane głównie za pomocą cutscenek – jest przepisem na coś więcej, niż tylko prostą zabawkę. Co ciekawe, już wywołane przez Yescombe'a kultowe Shenmue szukało w przerywnikach filmowych jakichś innowacji. Yu Suzuki QTE może nie wymyślił, ale to jemu zawdzięczamy popularyzację tego mechanizmu.

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Potrzeba jednak zmian. Inny scenarzysta gier video, Tom Jubert (odpowiedzialny choćby za wolne od cutscenek Black & White 2) nie pozostawia na przerywnikach filmowych suchej nitki. „Jeśli patrzeć na elektroniczną rozrywkę przez pryzmat dojrzałości i postępu, posłałbym cutscenki w diabły." odgraża się, ale po chwili łagodnieje: „Z drugiej strony, wciąż są one potrzebne. Do czasu, aż opracujemy nowe technologie, dobrze spełniają swoją rolę, nadając grom filmowości." W ten sposób powróciliśmy do tematu filmów. Gry, jako medium interaktywne, o możliwościach o wiele szerszych niż kino, są świetne wtedy, kiedy są... „filmowe". Wyniki sprzedaży niektórych tytułów zdają się to potwierdzać. Gry powinny osiągać ten „status filmowości", ale za pomocą swoich własnych, unikalnych środków. Scenarzyści (pospołu z programistami) muszą więc szukać nowych sposobów na snucie swoich opowieści, bowiem nadmierne eksploatowanie cutscenek jest pędem w kozi róg. Może to być masowe, z reżyserskim zacięciem, obłożenie gry skryptami – jak w Modern Warfare. O wiele ciekawszą wydaje się jednak ścieżka, na którą wstąpili właśnie twórcy świetnego Heavy Rain. Ścieżka poszukiwania nowości w narracji.

Jak będzie wyglądać przyszłość? Nie mnie to sądzić, zresztą lubię być przez developerów zaskakiwany. Futurystyczną wizję pozwolę więc wymalować Davidowi Cage, scenarzyście i reżyserowi wywołanego do tablicy Heavy Rain: „Za pięć do dziesięciu lat będziemy świadkami powstania nowej generacji gier narracyjnych, opartych o nowoczesny sposób opowiadania historii. Nie będzie już pisania skryptów. Autorzy będą określać tylko postaci, ich osobowości, punkt wyjściowy fabuły i być może jakieś ogólne jej zarysy. Opowieść będzie powstawała w biegu, w oparciu o działania gracza i zaawansowanej sztucznej inteligencji bohaterów niezależnych". Normalnie Matrix. //sasori

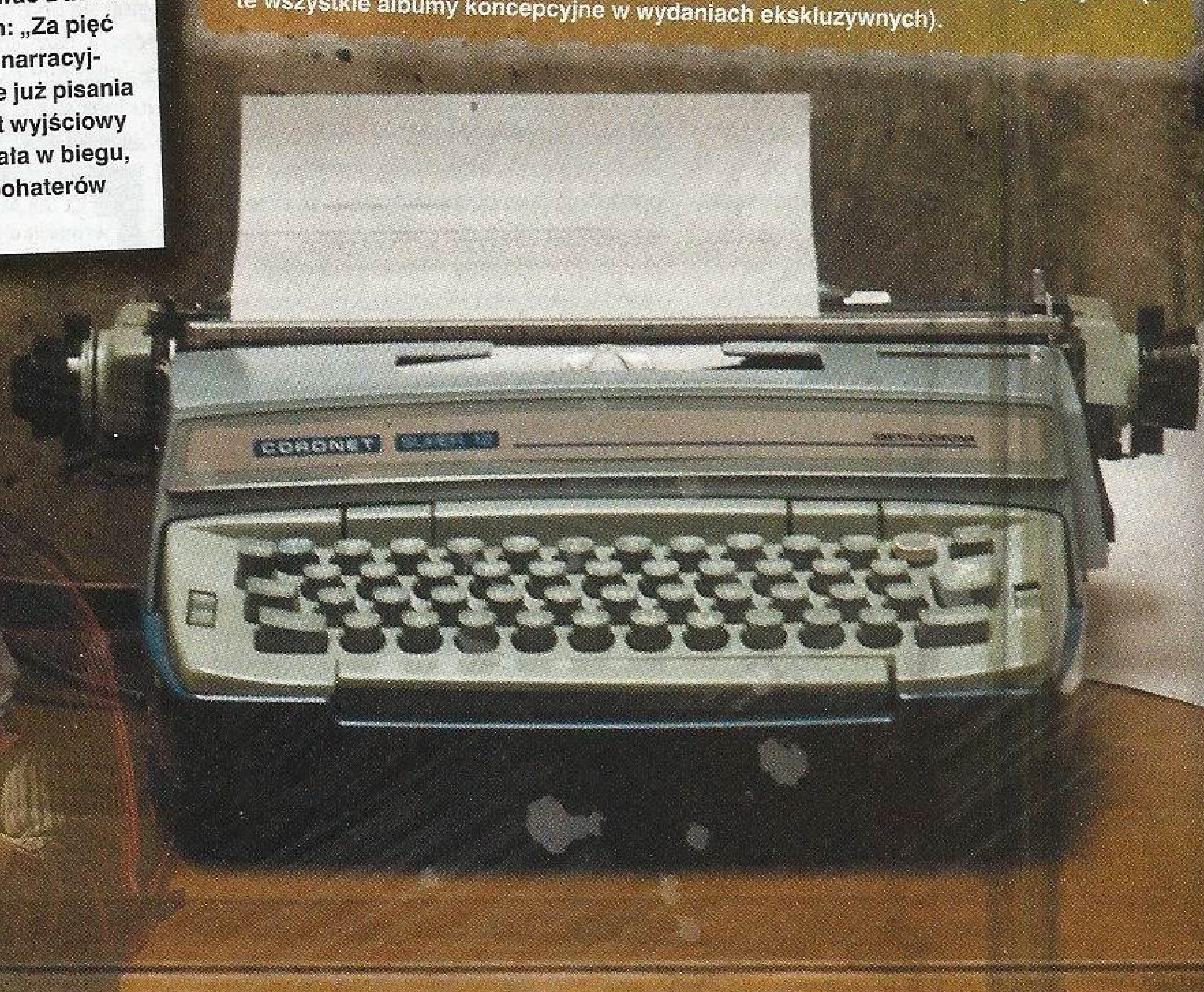
SZKOŁY SCENOPISARSTWA

Generalnie jeśli chodzi o pisanie scenariuszy gier w dzisiejszych czasach (zakładając, że termin „scenariusz" jest szeroko rozumiany – jako obejmujący zarówno zarys fabuły, akcji, opis świata, dialogi i teksty, którymi częstowany jest gracz) można wyróżnić dwie szkoły.

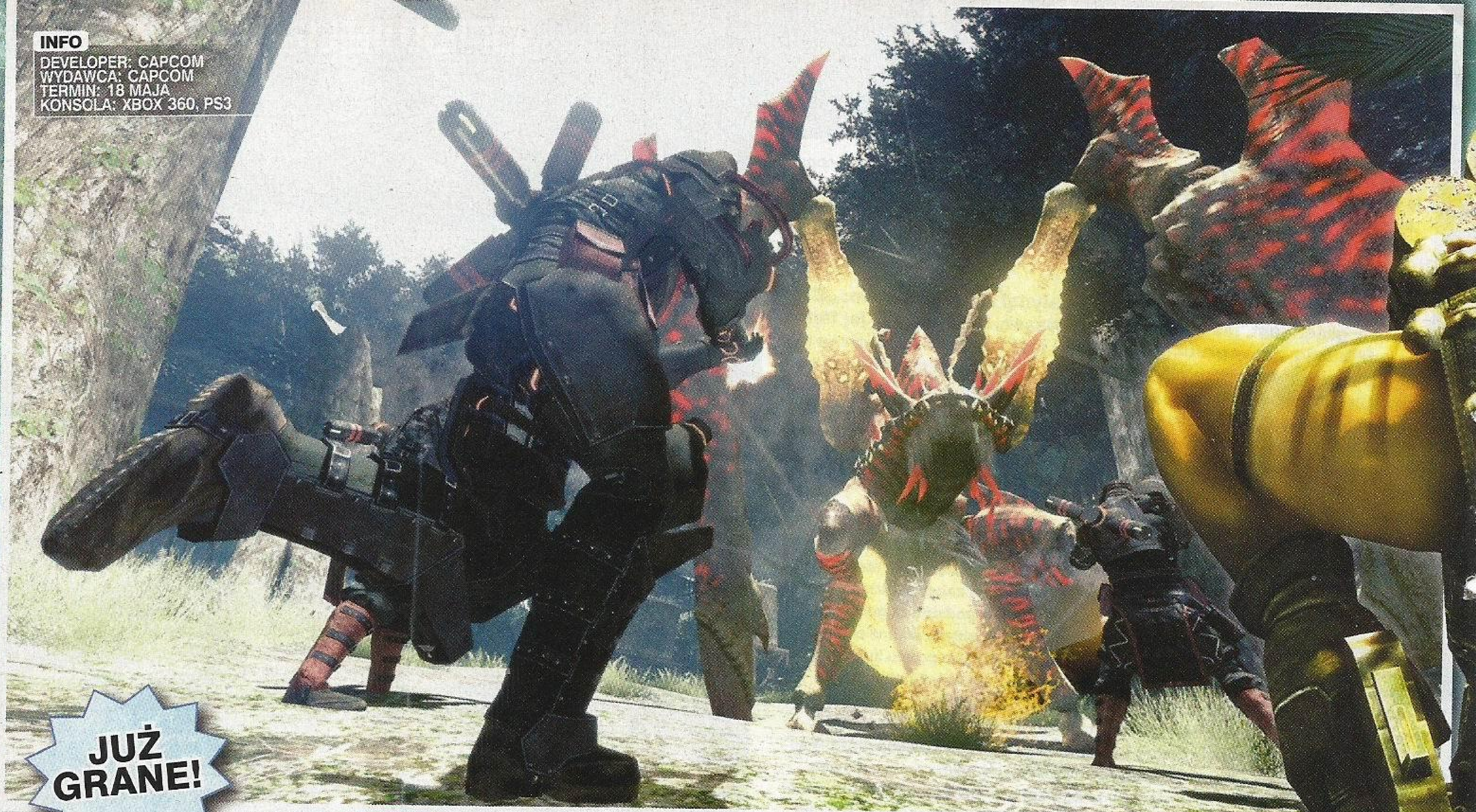
Pierwsza z nich zakłada, że dany developer zatrudnia własnych, wewnętrznych scenarzystów (jak na przykład panowie Watamaniuk i Karpyshyn z BioWare). Plusy takiego rozwiązania są dość oczywiste – scenarzysta taki uczestniczy w procesie tworzenia gry od samego początku i już od etapu pracy koncepcyjnej (czy też nawet burzy mózgów) może elastycznie dopasowywać swoją pracę i wizję do tego, co robią pozostałe ekipy. Takie podejście niemalże gwarantuje spójną, gładką fabułę, która idealnie współgra z technicznymi założeniami rozgrywki – co więcej, ma szansę na wprowadzenie własnych, nowatorskich rozwiązań czy uzupełnienie gry o jakiś istotny dla opowiadanej historii element. Minusy są właściwie tylko finansowe, bo utrzymywanie pracownika na stałe na liście płac jest kosztowne, poza tym nieco wydłuża się proces tworzenia gry.

Druga szkoła – nazwijmy ją sobie „strukturalną" – polega na zatrudnianiu pisarzy niezależnych, zwykle w formie zlecenia, kiedy prace nad danym tytułem są już zaawansowane. Scenarzysta taki dostaje ogólny opis „o co ma w tym wszystkim chodzić" plus ewentualnie „dobrze by było, gdyby w tym momencie na bohatera zrzucono orbitalny nalot słoni bojowych" oraz sztywną strukturę (coś jakby „szkielet") gry. Jego zadaniem jest wypełnienie takich ram trzymającą się kupy historią. Sposób tańszy i nieco szybszy niż trzymanie szyszek u siebie, a jeśli tacy najemnicy to naprawdę kreatywni fachowcy i wykazują się zdolnością do szybkiej adaptacji – z reguły wychodzi to zgrabnie. Schody zaczynają się, kiedy na przykład z będącej w produkcji gry wylatuje kilka jej etapów. Struktura się wtedy załamuje, a w scenariuszu powstają ziejące luki, które potem są łatane gorączkowo (lub wcale). Zewnętrzni scenarzyści mają też mniejszą siłę przebicia u trzymających kasę bonzów, co może skończyć się głupawymi interwencjami zarządu w misternie uplecione fabuły. Nie da się bowiem ukryć, że szkoła strukturalna spycha fabułę na dalszy plan, traktując ją jako dodatek lub konieczny do odbębnienia element dzieła.

Niezależnie od obranej metody, scenarzysta pisze całe tony tekstu, z których tylko fragment trafia do gry. Wiele materiałów powstaje choćby po to, by wprowadzić pozostałą część ekipy w klimat gry (podobną pracą parają się również graficy – stąd te wszystkie albumy koncepcyjne w wydaniach ekskluzywnych).



INFO
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: 18 MAJA
KONSOLA: XBOX 360, PS3



LOST PLANET 2™

Zapomnijcie o Lost Planet: Extreme Condition, druga część to zupełnie inne klimaty. I to dosłownie – lodowa planeta znacznie się ociepliła. Jednak nadal pozostaje śmiertelnie niebezpieczna i na wycieczkę warto zaprosić kumpli

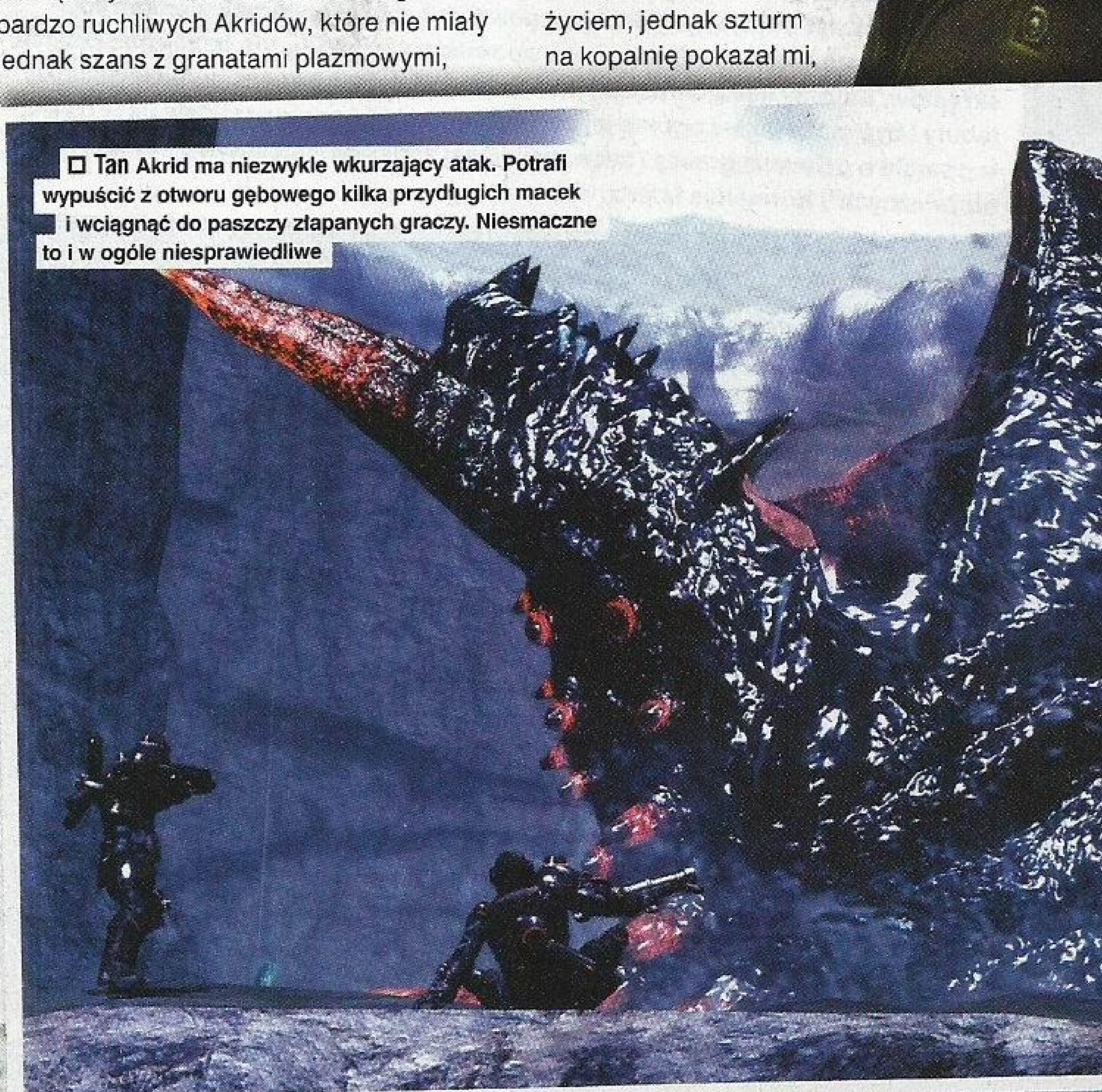
Fanów japońskich dziwactw od razu muszę rozczarować. Nie pozostał nawet ślad po przygłupiej fabule z pierwszej części, która zabijała naiwnością i amnezją głównego bohatera. Teraz Lost Planet 2 zamienia się niemalże w Bad Company 2, gdzie czteroosobowy oddział musi wykonywać samobójcze misje dla dowództwa, a w nagrodę zostaje wpakowany w kolejne szalone zadania. Nie ma tu jednak czasu na lekkie żarty, bo przeciwnicy nie pozostawiają chwili na oddech, a przy życiu może utrzymać Was tylko solidny arsenał oraz pomoc gotowych na wszystko kumpli. Najlepiej trzech.

AKRID SLAUGHTER

Początek gry to miłe nawiązanie do „jedynki", bo tutorial odbywa się na lodowej pustyni, która wita graczy hordą potworów. Po piętnastu minutach zaprzyjaźniacie się z dobrym, choć nieco unikalnym sterowaniem i zaczyna się właściwa zabawa. Klimat na planecie znacznie się ocieplił, co zobaczycie na filmie wprowadzającym, który wrzuci Wasz oddział prosto w przepiękną dżunglę. Gra ma mocny początek, bo helikoptery, którymi poruszają się śnieżni piraci, zostają zaatakowane przez latające bestie. Sekundę później czteroosobowa drużyna pruje już wodę na pontonach i pakuje się w tropikalny las wypełniony niezliczonymi stadami Akridów, których namnożyło się od czasu pierwszej części. Pierwszy rozdział Lost Planet 2 to właśnie dżungla, którą zwiedzają śnieżni piraci. Chłopaki zawsze działają zespołowo, więc nawet jeśli konsola nie jest podłączona do Internetu, to trzech żołnierzy będzie towarzyszyć Wam w zabawie. Naturalnie zmienia się skala potyczek, które teraz spokojnie można opisać już jako bitwy. W końcu, co cztery karabiny, to nie jeden, więc Capcom musiał rzucić do walki tony mięsa armatniego, oraz nieco większych i mocniejszych przeciwników. Już Lost Planet zachwycała starciami z gigantycznymi Akridami, ale teraz jest jeszcze lepiej, bo wszystko jest większe i bardziej zabójcze.

Pierwszy szef przyprawił mnie o opad szczęki, a każdy kolejny był jeszcze większy. Po prostu nie wyobrażam sobie, by jedna postać mogła powalić taaakie potwory, więc dobrze, że można liczyć na trzech kompanów. Niestety, Lost Planet 2 musiałem testować w pojedynkę i mogę jedynie napisać, że wsparcie kumpli będzie konieczne, bo inaczej gra znacznie traci na grywalności. Towarzysze sterowani przez konsolę dają radę, wspierają ogniem i nie wchodzą pod lufę, ale o bardziej finezyjnych akcjach nie ma mowy.

Dżungla to korytarz wśród bujnej roślinności, przez który trzeba się po prostu przebić. Tutaj liczy się szybkość reakcji, kieszenie pełne granatów i shotgun. Potwory nie należą do najbardziej inteligentnych, ale swoją głupotę nadrabiają zwinnością i wytrzymałością. Szybko natrafiłem na nowe gatunki bardzo ruchliwych Akridów, które nie miały jednak szans z granatami plazmowymi, unieruchamiającymi je na kilka sekund. W tych warunkach mój oddział nie miał problemów z przeżyciem, jednak szturm na kopalnię pokazał mi,



☐ **Tan Akrid ma niezwykle wkurzający atak. Potrafi wypuścić z otworu gębowego kilka przydługich macek i wciągnąć do paszczy złapanych graczy. Niesmaczne to i w ogóle niesprawiedliwe**

☐ Kilka stron konfliktu urozmaica zabawę i nigdy nie wiadomo, czy nasz aktualny pracodawca stoi po stronie dobra, czy zła. Zresztą, czy to ma znaczenie? Tutaj trzeba pociągać za spust i świetnie się przy tym bawić

że kooperacja odegra główną rolę w Lost Planet 2. Ta misja wymagała bowiem dobrego zgrania i współpracy całego zespołu.

Najpierw należało wyeliminować ciężkie działka, a następnie uruchomić maszyny, które miały doprowadzić do przeciążenia w kopalni. Pięć punktów do przejęcia, tona żołnierzy do zastrzelenia i kompletny brak organizacji w ataku. Na wyższym poziomie trudności samotny gracz dozna srogiej porażki. Gdy w końcu udało mi się pokonać wrogów, musiałem jeszcze bronić kilku punktów przez określony czas, by doprowadzić do zniszczenia kopalni. Przeciwnicy atakowali ze wszystkich stron i przerywali odliczanie do eksplozji, więc musiałem biegać od punktu do punkty, bo kompanii nie potrafili ogarnąć tej trudnej sytuacji.

Podobnie wyglądają batalie z szefami, kiedy każdy członek drużyny powinien zdobyć mocne uzbrojenie i odpalić wszelkie możliwe rakiety w tym samym czasie. Inaczej z jednym bossem można walczyć nawet półgodzinny! Tradycyjny, capcomowski poziom trudności na miejscu załatwi niedzielnych graczy, ale nawet stary wymiatacz zwątpi, gdy przeciwnik zregeneruje pół swojego cielska i z pełnym paskiem energii rzuci się na zmęczoną drużynę. Tym ważniejsza jest więc współpraca grających, a podrzucenie kumplowi do plecaka kilkuset punktów energii, by mógł odnowić sobie życie będzie równie ważne, jak granaty w chlebaku i pełne magazynki w zapasie.

TEAM MEMBER RESCUED

Dla mnie Lost Planet 2 to Monster Hunter z wielkimi giwerami, bo kooperacja to tutaj chleb powszedni. Pierwszy epizod wyraźnie pokazuje, że bez współpracy nie można myśleć o zwycięstwie. Misje są krótkie, napakowane akcją i oceniają postępy gracza, który zgarnia punkty doświadczenia. Nawet poziomy zostały tak zaprojektowane, by pasowały do rozgrywki dla czterech osób.

Pierwszy szef przyprawił mnie o opad szczęki, a każdy kolejny był jeszcze większy. Po prostu nie wyobrażam sobie, by jedna postać mogła powalić taaakie potwory

Naprawdę miałem ochotę krzyknąć do mikrofonu, by jeden gracz wskoczył do maszyny bojowej, drugi przejął działko stacjonarne, a trzeci przeszedł się po karabin snajperski. Ja w tym czasie złapałem olbrzymią tarczę, za którą strzelec mógłby czuć się bezpiecznie.

Niestety, to tylko moja fantazja, bo konsolowi żołnierze mają swoje własne skrypty wojenne. Jednak wszystko to będzie możliwe

GIWERY

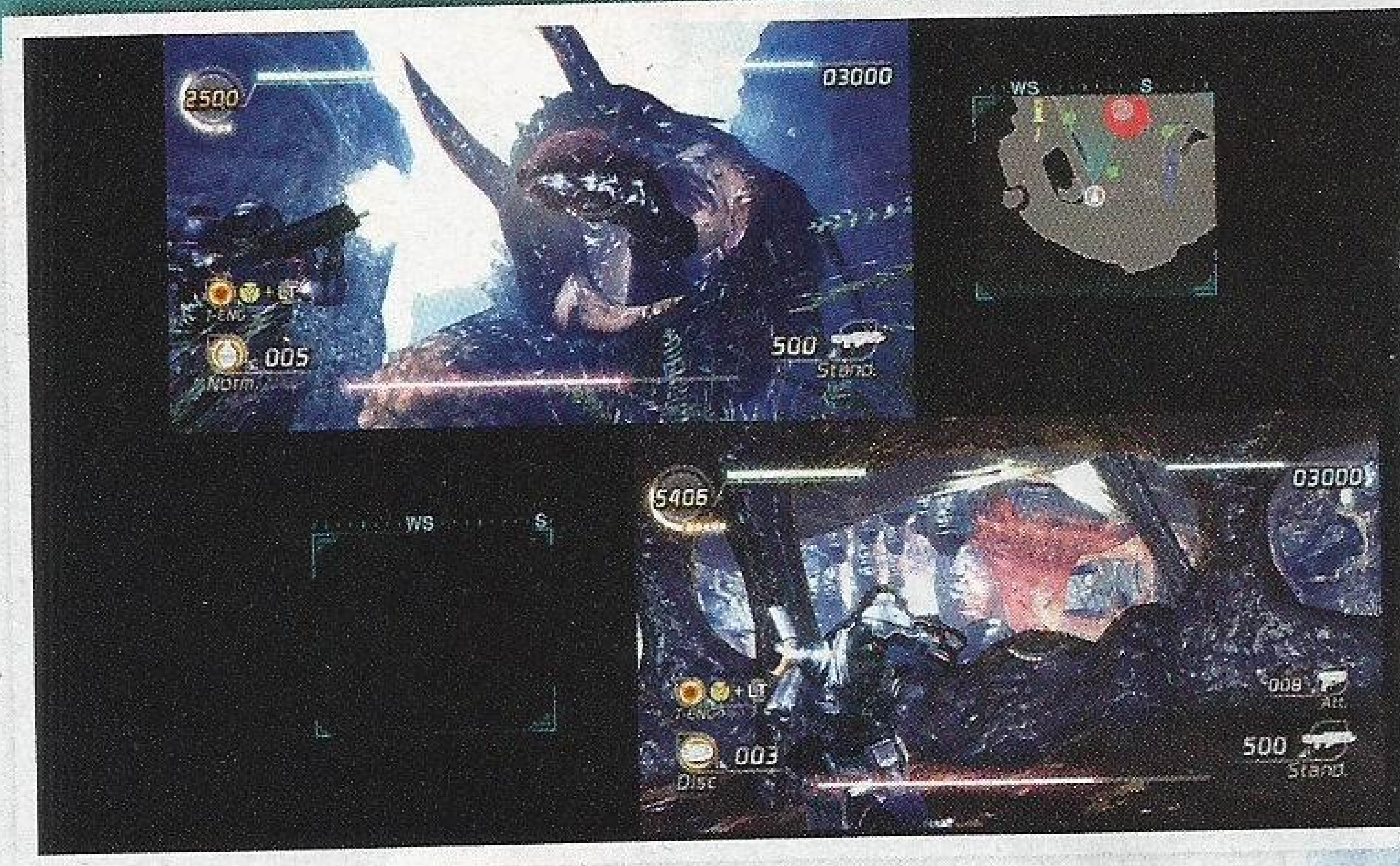
Czym byłaby strzelanina bez porządnego uzbrojenia? Takich pytań na szczęście nie trzeba sobie zadawać w Lost Planet 2. Arsenał w jedynce był konkretny, ale Capcom nie rozpieszczał graczy. Teraz jest znacznie lepiej. Przede wszystkim dorzucono kilka ciężkich sztuk broni. Gigantyczny karabin, czy wyrzutnia rakiet, to żadna nowość, ale dwumetrowy shotgun, który odrzuca przeciwników na kilkadziesiąt metrów, jest genialną zabawką. Podobnie jak i solidnych rozmiarów działo snajperskie. Specjalnie nie piszę o karabinie, bo choć i taka zabawka z lunetą się pojawia, to pobawicie się również prawdziwym kolosem zgarniającym wrogów z drugiego końca mapy. Z kolei na szefów proponuję bazookę, która odpala równocześnie cztery pociski, albo działo strzelające metalowymi prętami. Rozbudowano także rodzaje granatów, a maszyny bojowe doczekały się kilku nowych modeli. W tym takiego, do którego pakuje się kilku graczy, by obsługiwać wszystkie działka. Genialnie prezentuje się mobilny pancerz, który zapewnia osłonę przed obrażeniami. Choć nie ma on dodatkowych działek, jak pojazdy, nadrabia szybkością ruchów. Natomiast w kooperacji z pewnością przyda się tarcza, która niczym w Modern Warfare 2 daje taktyczną przewagę na polu walki. Capcom odrobił pracę domową. Uzbrojenie rządzi.

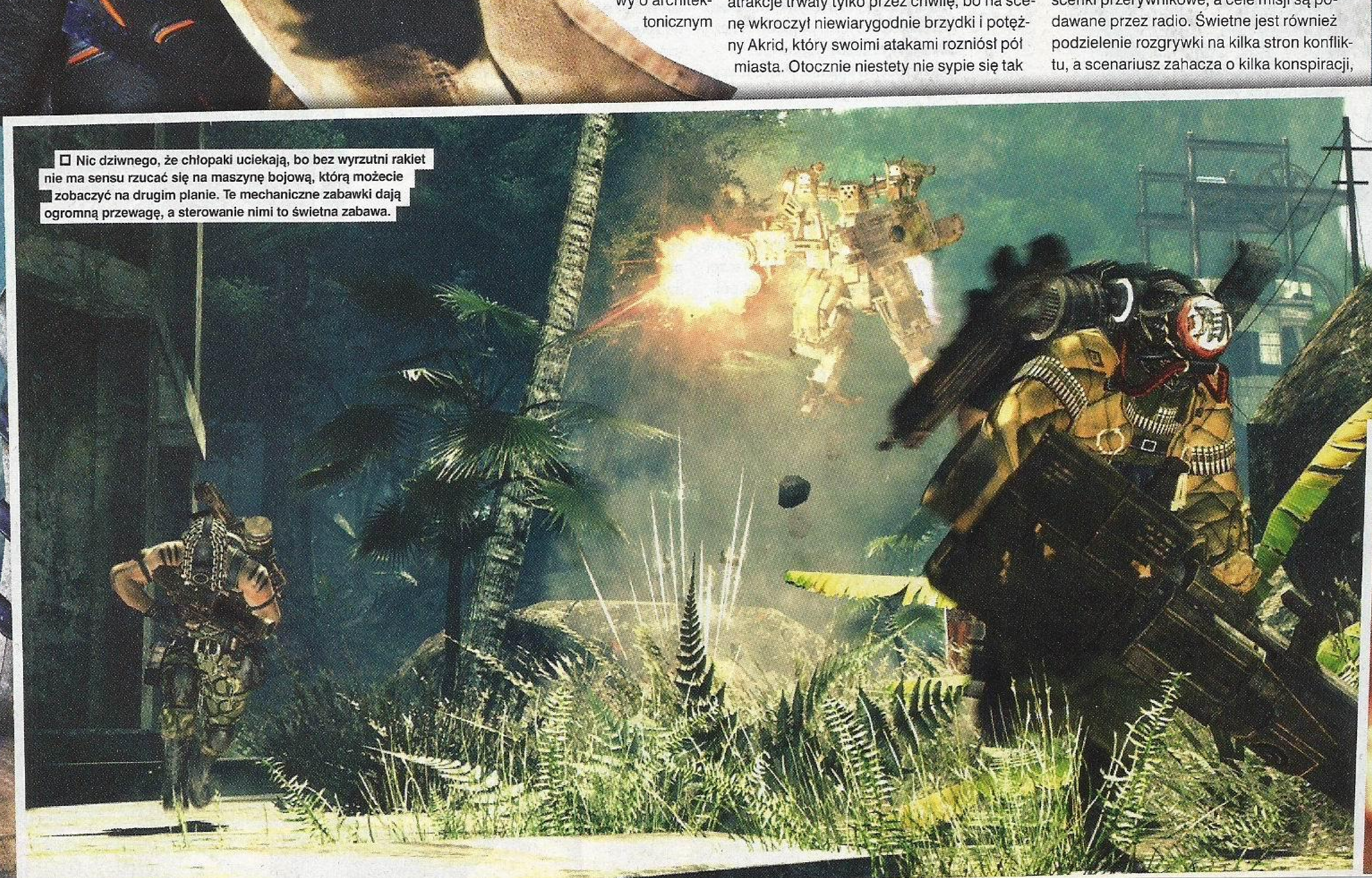
po premierze gry. Jedna osoba steruje machiną bojową, a dwie pakują się do wieżyczek, które ma rozmieszczone po bokach. Taka ruchoma forteca roznosi wrogów na kawałki i skupia na sobie całą uwagę. Ostatni gracz w tym czasie przemyka niezauważony do fortyfikacji i wykorzystuje linę z kotwiczką, by zaatakować wrogów od tyłu. Lost Planet 2 pełne jest ciekawych pomysłów, które wykorzysta wspomagająca się drużyna, a to przecież dopiero pierwszy rozdział gry.

Gdy już wyrobiłem sobie zdanie o Lost Planet 2, Capcom wywrócił wszystko do góry nogami. Zmieniła się strona konfliktu, nierozgarnięci piraci zajęli się swoimi sprawami i zastąpił ich futurystyczny oddział specjalny, a dżungla została zamieniona na miasto. Naturalnie nie ma tu mowy o architektonicznym przepychu z Mass Effect 2, zabudowania przypominały raczej sklecone z byle czego osady z Fallout 3. Zmieniła się również sama rozgrywka, która zmusiła mnie do walk w ciasnych korytarzach i klaustrofobicznych fabrykach. Porównanie do Monster Hunter musiałem więc przepisać na Gears of War, choć walka bez systemu osłon nie należy do najprzyjemniejszych. Z lekka zacząłem się denerwować, że cudowna dżungla i różnorodne starcia zniknęły na dobre, gdy w końcu znów wyszedłem na ulice i zaczęła się regularna wojnę w maszynach bojowych.

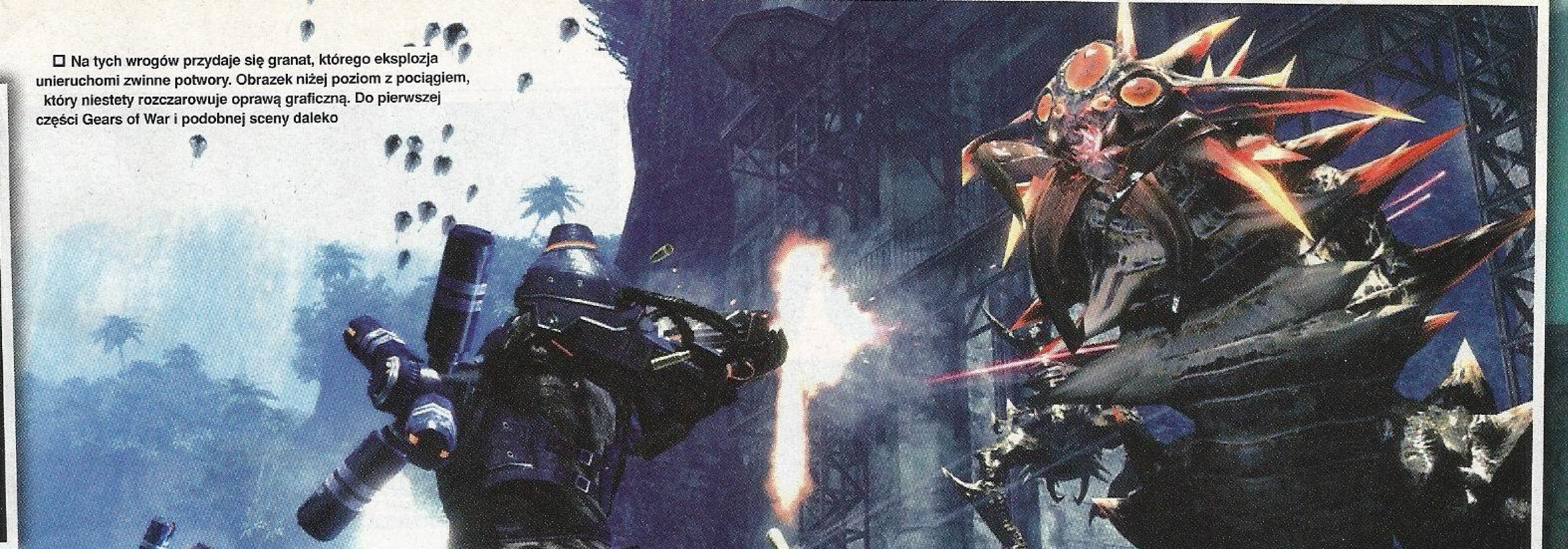
Dawno nie widziałem tak intensywnych wymian ognia w grach, a eksplozje, którymi zasłynęło Extreme Condition, w dwójce jeszcze bardziej dopracowano. Kolejny raz musiałbym porównać dzieło Capcomu, ale tym razem wskazałbym Modern Warfare. Jednak takie atrakcje trwały tylko przez chwilę, bo na scenę wkroczył niewiarygodnie brzydki i potężny Akrid, który swoimi atakami rozniósł pół miasta. Otocznie niestety nie sypie się tak wiarygodnie, jak w Bad Company 2, ale chaos na polu walki jest nie do opisania, a podmuchy eksplozji rzucają żołnierzami, jak lalkami. Kolejny raz wyszły na jaw problemy z konsolowymi towarzyszami broni, bo walka z Akridem zmuszała do działań zespołowych. Mogłem tylko zakląć i samemu zająć sie masakrowaniem słabych punktów szefa. Gdy w końcu wyzionął ducha, zakończył się drugi rozdział i na nowo ułożyłem sobie zdanie o Lost Planet 2. Jednak i tym razem za chwilę musiałem zweryfikować poglądy, bo trzeci raz zmienił się krajobraz, bohaterowie i zadania. Tym razem akcja przeniosła się do pociągu, który musiałem ochronić przed atakami Akrida rozmiarów Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie. Chwilę później znowu poczułem większą swobodę, bo miejskie klimaty odeszły w zapomnienie, a na ich miejsce przywitałem rozległą pustynię, zamieszkałą przez przerośnięte kraby.

Ciekawe miejscówki to jedna sprawa, ale dobrze, że wyrzucono przy okazji przydługie scenki przerywnikowe, a cele misji są podawane przez radio. Świetne jest również podzielenie rozgrywki na kilka stron konfliktu, a scenariusz zahacza o kilka konspiracji,

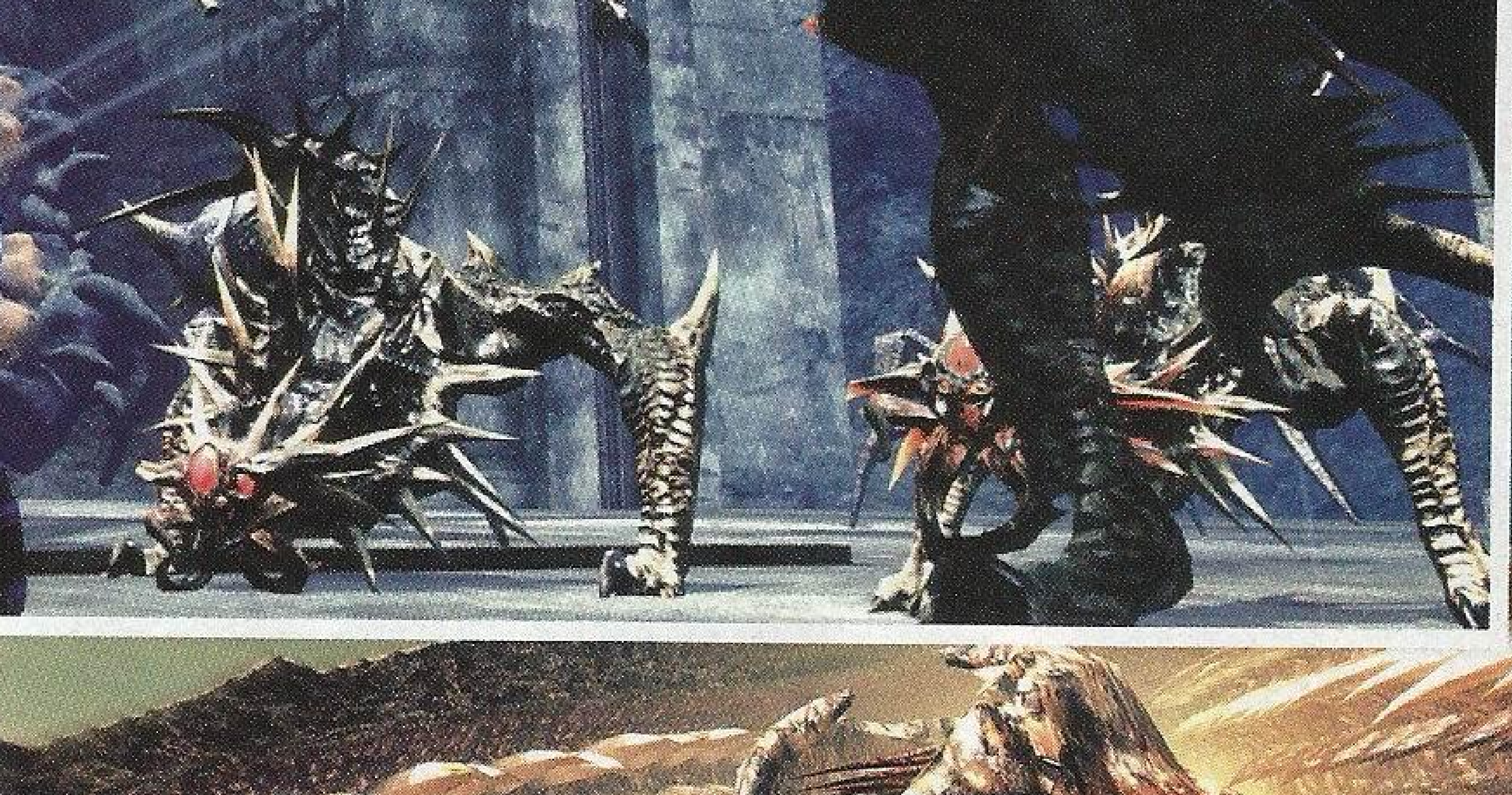




☐ Nic dziwnego, że chłopaki uciekają, bo bez wyrzutni rakiet nie ma sensu rzucać się na maszynę bojową, którą możecie zobaczyć na drugim planie. Te mechaniczne zabawki dają ogromną przewagę, a sterowanie nimi to świetna zabawa.



☐ Na tych wrogów przydaje się granat, którego eksplozja unieruchomi zwinne potwory. Obrazek niżej poziom z pociągiem, który niestety rozczarowuje oprawą graficzną. Do pierwszej części Gears of War i podobnej sceny daleko



klonowanie żołnierzy, czy wyniszczanie naturalnego środowiska planety. Wszystko to podano jednak w lekkim sosie i nie ma mowy o japońskich idiotyzmach w hurtowych ilościach. Nie mogę odmówić Lost Planet 2 różnorodności, której niestety zabrakło w pierwszej części. Tym razem nie można pisać o nudzie, bo gra cały czas zaskakuje i zmienia pomysły na rozgrywkę.

CATEGORY G AKRID DECIMATED

Ta zmieniła się od czasu jedynki, ale to ewolucja założeń, więc fani strzelanin poczują się jak w domu. Bohater nadal może nosić przy sobie dwa rodzaje uzbrojenia i jeden granatów. Z przeciwników w dalszym ciągu wypada energia, która służy do odnawianiu punktów życia. Działa to na takiej zasadzie, jak tarcza z Halo, ale niestety trzeba ręcznie uruchomić regenerację zdrowia. Teoretycznie ten mechanizm można odpalić nawet w ruchu, ale celna seria przerywa proces leczenia. Ciekawostką jest to, że bohater po zgonie pojawia się w Respawn Point, jak w strzelaninach sieciowych, co zwiększa dynamikę rozgrywki. Powraca linka z kotwiczką, ciężkie uzbrojenie i maszyny bojowe. Naturalnie Capcom postarał się o nowości, które opisałem w oddzielnej ramce.

Lost Planet 2 to po prostu rasowa strzelanina, ale stawiająca na współpracę i różnorodnych przeciwników. W tej grze najpiękniejsze jest to, że starcia z żołnierzami przeplatają się z walkami, w których uczestniczą gigantyczne potwory. Nigdy nie wiadomo, kiedy bestie dołączą do starcia i zmienią sytuację na polu bitwy. Akurat takie pomysły widzieliście już w jedynce, ale producent podniósł sobie poprzeczkę i zwiększył spektakularność Lost Planet 2. Bestie dosłownie można roznieść na kawałki, ale ważna jest konsekwencja w działaniach, bo regenerują się lepiej od Wolverine'a. Poza tym zniknął wszechobecny śnieg, a klimat miejscówek zmienia się z rozdziału na rozdział. Dzięki temu gra wygląda znacznie lepiej, bo choć śnieg prezentował się znakomicie, to białe miejscówki szybko zaczynały nudzić.

Dawno nie widziałem tąk intensywnych wymian ognia w grach, a eksplozje, którymi zasłynęło Extreme Condition, w dwójce jeszcze bardziej dopracowano

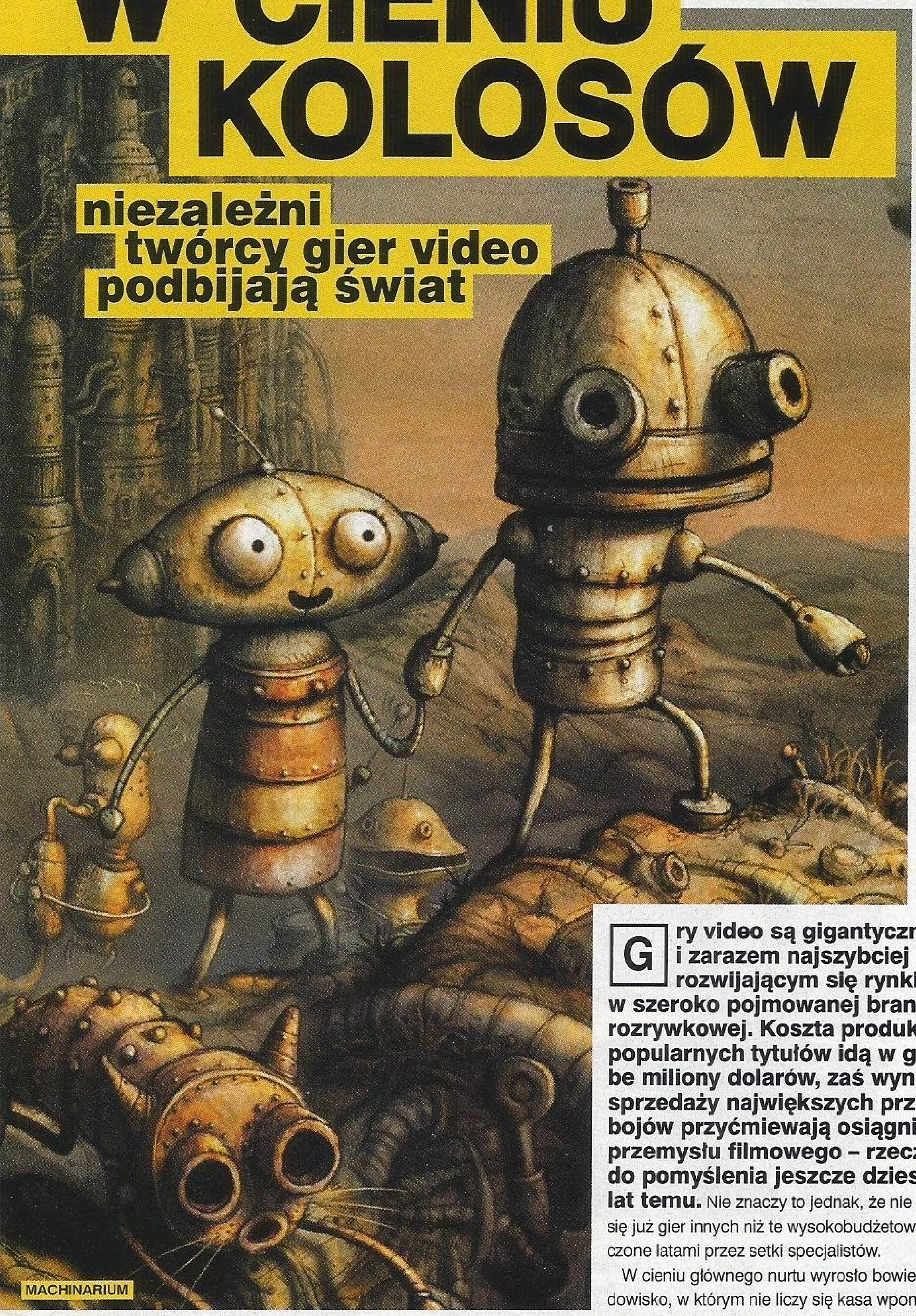
MISSION ACCOMPLISHED

Capcom mocno przemyślał założenia Lost Planet 2 i doszedł do słusznego wniosku, że skoro Monster Hunter sprzedaje się na wszystkich platformach, to warto postawić na kooperację. Widzieliśmy ją już w wielu strzelaninach, ale żadna z nich nie miała tak różnorodnych przeciwników i pomysłów na ich eksterminację. Wymiany ognia z żołnierzami w oka mgnieniu zamieniają się w masakrowanie dziesiątek pokracznych Akridów, by za kilka minut gra przerzuciła cel misji na obronę bazy, czy pojedynek na miarę Shadow of the Colossus. Kooperacja poprzez Internet umożliwi również kombinowanie z wyglądem i możliwościami postaci, a zdobywanie poziomów doświadczenia od lat przyciąga graczy. Niestety, na razie nie mogłem pograć z kumplami, więc wiele opcji pozostaje jeszcze dla mnie nieznanych, ale już teraz mogę napisać, że Lost Planet 2 zapowiada się na piękną i emocjonującą strzelaninę. Capcom po prostu wie, jak dostarczyć rozgrywkę na najwyższym poziomie, a po kilku rozdziałach mam ochotę na więcej i nie mogę się doczekać kolejnych starć z szefami, które pokazują, że na konsolach nowej generacji można stworzyć niebywałe cuda.

//Fax

W CIENIU KOLOSÓW

niezależni twórcy gier video podbijają świat



MACHINARIUM

SCORE 040523
532

DRACULA: UNDEAD AWAKENING

Gry video są gigantycznym i zarazem najszybciej rozwijającym się rynkiem w szeroko pojmowanej branży rozrywkowej. Koszta produkcji popularnych tytułów idą w grube miliony dolarów, zaś wyniki sprzedaży największych przebojów przyćmiewają osiągnięcia przemysłu filmowego – rzecz nie do pomyślenia jeszcze dziesięć lat temu. Nie znaczy to jednak, że nie tworzy się już gier innych niż te wysokobudżetowe, pieszczone latami przez setki specjalistów.

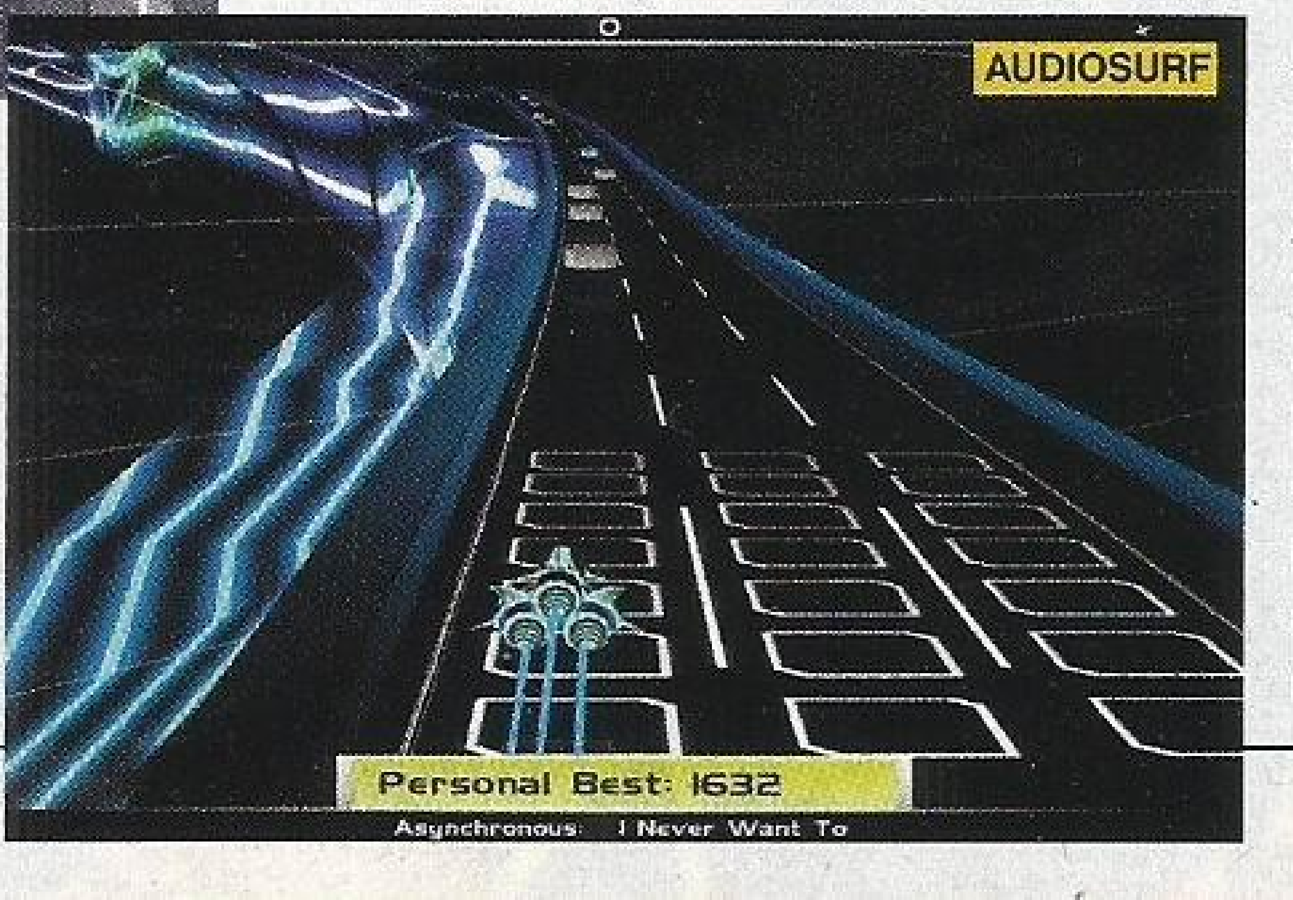
W cieniu głównego nurtu wyrosło bowiem środowisko, w którym nie liczy się kasa wpompowana w promocję, ani liczba powalających efektów graficznych upchniętych na powierzchni jednego wielokąta. Niezależny twórca gier pracuje w całkowicie odmienny sposób, inne także stawia sobie cele. Choć zjawisko domorosłych programistów nie jest, broń Boże, niczym nowym i już ponad dwie dekady temu bestsellery stworzone przez pojedynczego fanatyka nie były czymś niespotykanym (by wspomnieć choćby o Davidzie Brabenie i jego Elite), przez pewien czas wydawało się, że wraz z rosnącymi kosztami produkcji czasy genialnych amatorów i małych zgranych ekip odejdą w niebyt. A jednak, dzięki dobrodziejstwom Internetu zjawisko nie tylko nie zniknęło, a odżyło i rozwinęło się na niespotykaną wcześniej skalę. Początkowo ograniczało się co prawda do posiadaczy komputerów osobistych, ale wraz z rozwojem usług w rodzaju Xbox Live, PlayStation Network i WiiWare, owoce pracy niezależnych twórców zawitały także na nasze poletko.

Spróbujmy jednak uściślić o jakim typie gier właściwie mówimy. Bez wątpienia słowem-kluczem jest tutaj anglosaskie „indie", czyli kolokwialny skrót od „independent" – po ludzku, „niezależny". I tym tropem należy pójść zgłębiając zjawisko. No dobra, ale „niezależne" co, kto, od czego i w ogóle co w praktyce oznacza to poręczne hasełko? Jak się okazuje, odpowiedź nie jest wcale taka znowu prosta, bo nawet twórcy gier powszechnie zaliczani do tego grona potrafią mieć mocno zróżnicowane opinie na temat tego, co oznacza „bycie indie". Na pierwszy plan z pewnością wysuwa się swoboda i całkowita kontrola nad procesem twórczym, bez smutnych panów w garniturach wiszących nad głową, grożących palcem i podsuwających pod nos najnowsze badania rynku czy nieprzekraczalny deadline. Dlatego też proces tworzenia niezależnej gry diametralnie różni się od produkcji „dużego" tytułu. W korporacji (i nie mam na myśli imperium zła, z którym wielu jednoznacznie kojarzy to słowo, tylko zwyczajnie dużą firmę, mającą określone zobowiązania – choćby wobec inwestorów) wszystko zaczyna się od wnikliwej analizy rynku, a decyzja o rozpoczęciu prac nad kolejną wojenną strzelaniną z brunatną grafiką, najlepiej będącą kontynuacją popularnej serii, zostaje podjęta zanim projekt trafi w ogóle do danej grupy wyrobników. W jedno- lub kilkuosobowej grupie wszystko jest płynne i zależy wyłącznie od inwencji i porozumienia autorów. Oczywiście ten kij ma dwa końce – bez dużej firmy za plecami pojawia się oczywiste ograniczenie w kwestii budżetu. Wielu jednak nie uzna tego za wadę, z prostego powodu – gdy nie można zaszpanować bajerancką grafiką wymagającą komputerów z kosmosu ani gwiazdorską obsadą, trzeba zacząć kombinować nad oryginalną koncepcją i ciekawymi pomysłami na rozgrywkę.

Co nie znaczy bynajmniej, że niezależna gra nie może być ładna – co to, to nie. Po prostu, w celu wybicia się z morza innych tytułów, musi stawiać na styl, a nie techniczne bajery. Odbywa się to na zróżnicowane sposoby – niektórzy uciekają w klimaty retro, próbując przekuć ograniczenia w geniusz, inni z kolei próbują wytyczać nowe szlaki. Zdecydowana większość twórców korzysta z dobrodziejstw dwuwymiarowej grafiki (kolejny punkt odróżniający indie od mainstreamu), choć zdarzają się odważni porywający się na pełne 3D. Tak czy inaczej, owocuje to imponującym zróżnicowaniem niezależnej sceny – podczas gdy giganci prześcigają się w próbach naśladowania udanych produktów konkurencji, metodą na odniesienie sukcesu w programistycznym podziemiu jest stworzenie dzieła jak najbardziej oryginalnego i unikalnego. Może to przywodzić na myśl środowisko artystów próbujących prześcignąć się w próbach wynalezienia rewolucyjnego sposobu przedstawiania rzeczywistości, albo ustanowienia zupełnie nowego kierunku w sztuce – i nie jest to porównanie do końca chybione.

CANABALT

PATHWAYS

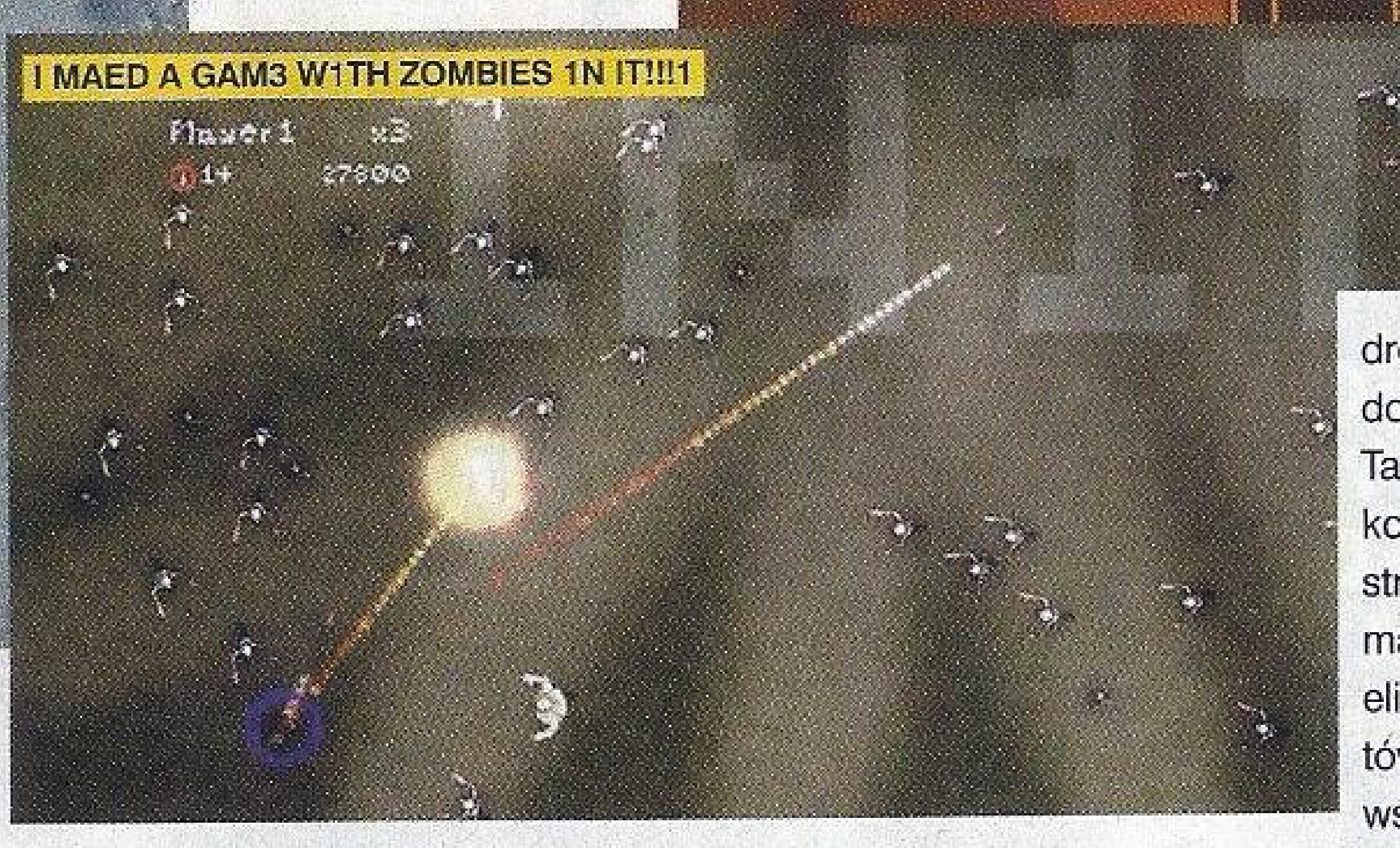


AUDIOSURF

BRAID

DEPTH: 249
11 / 80
USE
PUT AWAY
DIG
MOVE UP & DOWN

MINER DIG DEEP



I MAED A GAM3 W1TH ZOMBIES 1N IT!!!1

Naturalne w tym miejscu wydaje się pytanie: No dobrze, ale po co ci wszyscy szaleńcy właściwie oddają się owej radosnej twórczości? Odpowiedź ponownie nie może być jednoznaczna. Niektórzy z pewnością robią to dla czystej radości tworzenia i dzielenia się owocami pracy z szerszym gronem odbiorców. Wypada jednak przyznać, że wielu ma ambicje zarobienia na swych dziełach, czy wręcz przebicia się za pomocą swych nieszablonowych pomysłów do branżowego mainstreamu. I tu już występuje swego rodzaju paradoks – z jednej strony wyłączenie pogoni za kasą z procesu twórczego stanowi esencję całego zjawiska. Co więcej, bez co najmniej umiarkowanego sukcesu finansowego, pierwsze dzieło niezależnej ekipy staje się zazwyczaj ostatnim. Z drugiej jednak strony, jeśli ostatecznym celem ma być wskoczenie w tryby „poważnego" rynku gier, to czy cała ta „niezależność" nie jest tylko pozą i ładnie wyglądającym wpisem w CV, który pomoże załapać się na shortlisty headhunterów dużych firm? Cóż, odpowiedzi na to pytanie jest zapewne tyle ilu twórców. Nawet najbardziej wyzwolonym trudno jednak zaprzeczyć, że indie games stały się w ciągu ostatnich kilku lat potencjalnym źródłem olbrzymich zysków. Przykłady można by mnożyć – Braid czy World of Goo (stworzone odpowiednio przez jedną i trzy osoby) to tytuły, które zaczęły jako małe projekty napędzane pasją ich autorów, by skończyć jako spore sukcesy finansowe. Wielcy producenci szybko dostrzegli potencjał tkwiący w tego typu grach – tanich, nie niosących ze sobą wielkiego ryzyka, a potencjalnie nie mniej lukratywnych, niż dowolna superprodukcja na konsole. Należy jednak pamiętać, że nie wszystko indie co się nie świeci – to, że gra jest dwuwymiarowa i wygląda jakby nie siedział nad nią sztab kilkuset ludzi nie kwalifikuje jej z miejsca jako niezależnego produktu. Takiego np. Peggle'a stworzył „zespół" dwóch osób, tyle że pod auspicjami firmy mogącej pochwalić się milionowymi przychodami. A wiecie, że poczciwe facebookowe Farmville zarobiło trzy miliardy dolarów?

Wróćmy jednak do meritum, zanim doszczętnie ugrzęźniemy w dygresjach. Czy się to komuś podoba, czy nie, wygląda na to, że niskobudżetowe twory niezależnych zapaleńców na dobre zadomowiły się na konsolach. Zarówno Xbox Live, WiiWare, jak i PS Network doczekały się bibliotek tego typu gier, pełniących rolę drobnych ciułaczy wśród wypasionych dodatków i „gier dla dużych chłopców". Taki stan rzeczy niesie ze sobą obowiązkową dawkę zadów i waletów. Z jednej strony, to świetnie, że konsolowi gracze mają dostęp do twórczości kogoś spoza elitarnego klubu poważnych producentów gier. Z drugiej, nie ukrywajmy, że nie wszystkie oferowane miniaturki są warte swej ceny, a oddzielenie ziarna od plew może nastręczać nielichych trudności. Tym niemniej, jesteśmy świadkami krystalizowania się wyraźnego podziału na główny nurt, powalający splendorem walorów produkcyjnych, i niezależne podziemie, gdzie liczy się przede wszystkim pomysł a gry nierzadko okazują się bardziej ambitne niż ich więksi, szeroko reklamowani kuzyni. Sytuację można porównać do rynku filmowego, w którym blockbustery obliczone na jak największy zysk od dawna koegzystują z kinem niezależnym, stawiającym sobie odmienne cele.

Ciekawe jak rozwinie się ta sytuacja. Gry to nadal bardzo młoda branża i wiele może się jeszcze zmienić. W ciągu ostatnich kilku miesięcy odezwały się zaniepokojone głosy twierdzące, że produkcja wysokobudżetowych gier staje się coraz mniej opłacalna i należałoby poważnie rozpatrzyć zmiany w podejściu do całego rynku. Biorąc pod uwagę wspomniane już niskie koszty tworzenia niezależnych tytułów i potencjalnie spore zyski, warto się zastanowić czy branża nie wykona nagłego skrętu w ich kierunku, pozostawiając na mainstreamowym placu boju tylko największych z największych. Zapewne nie, a zresztą trzeba sobie uświadomić, że nadal mielibyśmy do czynienia z produktami dużych firm, tyle że opakowanymi w inny papierek, nie mającymi jednak wiele wspólnego z istotą „indie games". Inni z kolei mocno optymistycznie zauważają, że niezależni twórcy mogą dochrapać się w przyszłości pozycji porównywalnych do dzisiejszych tytanów pokroju EA czy Activision i przenieść pokłady szalonej inwencji do głównego nurtu. To już raczej dość naiwne rozumowanie. Kiedy w grę zaczynają wchodzić wielkie pieniądze i poważne ryzyko, ambicje twórcze niemal zawsze schodzą na dalszy plan. Niezależny autor wyposażony w duży budżet i legion podwładnych automatycznie utraciłby swoją niezależność. Dlatego bardziej prawdopodobnym scenariuszem jest dalsze współistnienie obu nurtów tworzenia gier, jako odseparowanych środowisk. Może to i dobrze, w końcu różnorodność jest ważna w każdej dziedzinie, także w naszej ulubionej gałęzi rozrywki.

//DrMax

MAŁE WIELKIE HITY

Liczba niezależnych produkcji zalewających odmęty sieci może wydawać się przytłaczająca, dlatego też dla zainteresowanych tematem drobny wybór co ciekawszych, bardziej pomysłowych albo po prostu rajcownych tytułów dostępnych na różne systemy, w które mogliście nie mieć dotąd okazji zagrać.

BRAID (X360, PS3, PC) – napchana metaforami platformówka z mocno zaakcentowanymi elementami logicznymi, oprawiona w śliczną, malowaną grafikę.

WORLD OF GOO (Wii, iPhone, PC) – bezlitośnie wciągająca i oferująca nieliche wyzwanie gra logiczna w budowanie rachitycznych konstrukcji z sympatycznych glutów.

AUDIOSURF (PC, Zune HD) – niebywale popularna kombinacja łamigłówki i gry muzycznej. Załaduj swoją ulubioną piosenkę, a gra na jej podstawie stworzy poziom, układając znajdźki i przeszkody do rytmu muzyki.

MACHINARIUM (PC) – przepiękna i stylowa przygodówka autorstwa naszych czeskich sąsiadów. Urzekająca historia zakochanego robocika.

I MAED A GAM3 W1TH ZOMBIES 1N IT!!!1 (X360) – prosta, by nie rzec prymitywna strzalanka w rozwalanie niekończącej się fali zombiaków. Najpopularniejsza z niezależnych gier na XBLA.

MINER DIG DEEP (X360) – pozornie to tylko wariacja na temat klasycznego Dig Duga, zaszczepiona jednak dużą dozą oryginalnych pomysłów.

JUMP! (X360) – zabawny platformer, wyróżnia się przede wszystkim oryginalną warstwą wizualną stanowiącą połączenie klimatów retro z nowoczesnymi efektami graficznymi.

MIRROR (X360) – niespodziewanie klimatyczna gra logiczna. Koncepcyjnie banalna, ale intrygująca zarazem.

THE IMPOSSIBLE GAME (X360) – wbrew nazwie ponoć da się ją ukończyć. Bogiem a prawdą, grafika jest tak uboga, że prawie jej nie ma, ale dla graczy szukających wyzwania jak znalazł.

HYPNO (X360) – gracz wciela się w niewidomą dziewczynę posiadającą zdolność przenoszenia intencji jednej osoby do umysłu innej. Minimalistyczna grafika, ale koncepcja porażająca.

BLAST OFF (PS3, PSP) – zwodniczo prosta gra w ratowanie kosmicznych rozbitków. Kolejna rzecz dla masochistów lubiących być poniżanymi i sponiewieranymi przez poziom trudności gry.

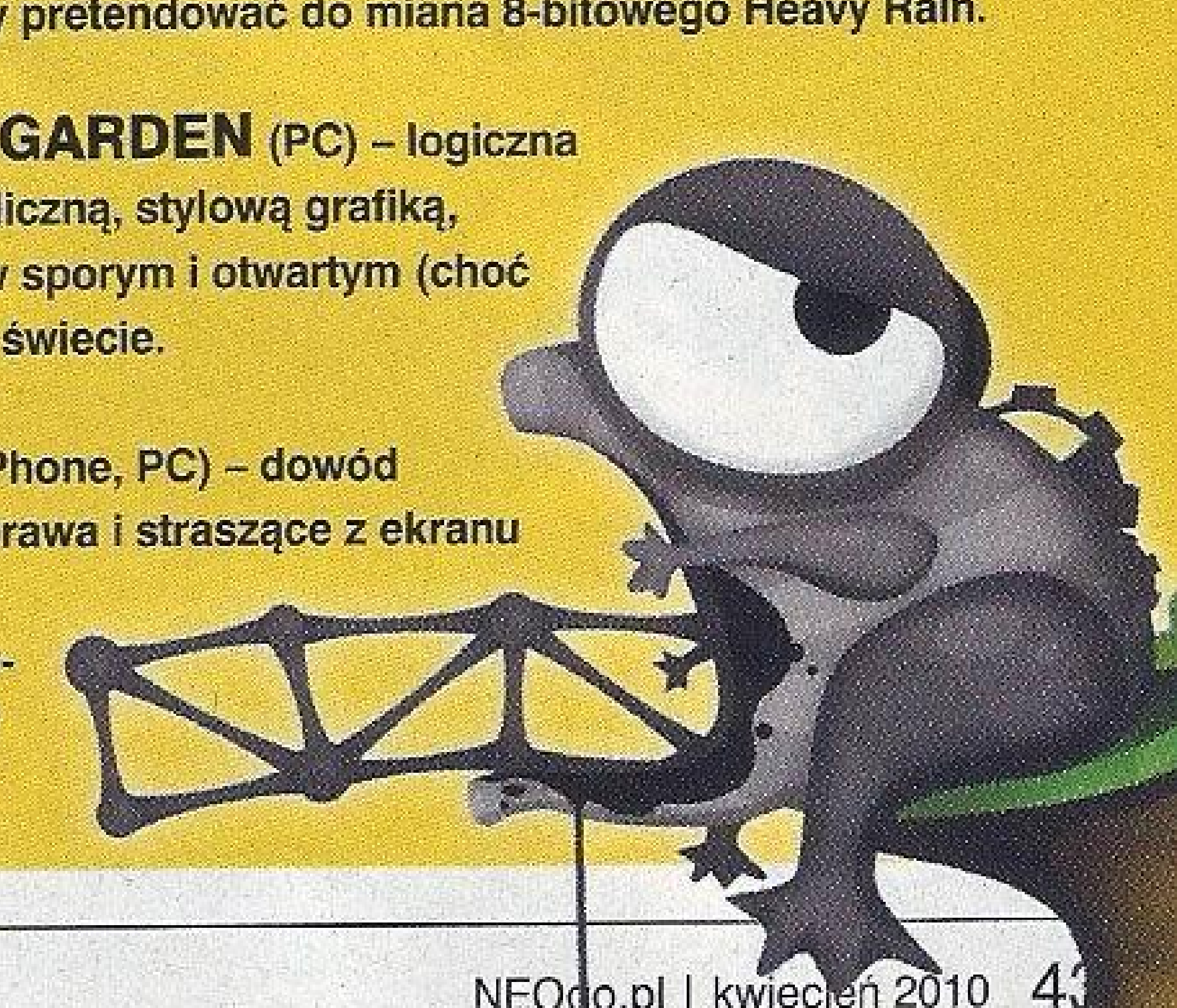
FIELDRUNNERS (PS3, PSP, iPhone, DSi) – pomysł stary, jak świat, ale odpowiednio odpicowany zdołał zrobić wcale niemałą furorę, i to na kilku platformach sprzętowych.

DRACULA: UNDEAD AWAKENING (PS3, PSP) – niby prostacka gierka w rozwalanie kolejnych fal potworów. Ma jednak swój urok, potęgowany przez ładną, nawiązującą do najlepszych 16-bitowych standardów grafikę.

PATHWAYS (PC) – niech Was nie zmyli grafika rodem z C64 i rozgrywka polegająca głównie na trzymaniu jednego przycisku, bo gra spokojnie mogłaby pretendować do miana 8-bitowego Heavy Rain.

BLUEBERRY GARDEN (PC) – logiczna platformówka ze śliczną, stylową grafiką, rozgrywająca się w sporym i otwartym (choć dwuwymiarowym) świecie.

CANABALT (iPhone, PC) – dowód na to, że prosta oprawa i straszące z ekranu piksele też mogą budować intensywny klimat. Cel gry? Po prostu biegnij!



VANQUISH

GRY SHINJIEGO MIKAMI CHARAKTERYZUJĄ SIĘ KAPITALNĄ GRYWALNOŚCIĄ I FATALNĄ FABUŁĄ. WYGLĄDA NA TO, ŻE VANQUISH NIE ODEJDZIE OD TEGO SCHEMATU

Fabuła praktycznie nigdy nie była w grach najważniejsza, a już na pewno nie w strzelaninach TPP. Shinji Mikami raczej nie ma z tym problemu, w Resident Evil 4 zaproponował graczom potężny stek bzdur, a i tak jest to jedna z najlepszych gier wszech czasów, stanowiła przełom w gatunku gier akcji i horrorach, bez niej nie byłoby Dead Space czy przede wszystkim Gears of War, na którym z kolei dzisiaj wzoruje się reżyser Vanquish.

Po raz kolejny dobry Amerykanin stanie do walki ze złymi Rosjanami. Musi być jakiś powód, dla którego Japończycy chcą zrobić grę o takiej tematyce. Może mają bardzo złe zdanie o graczach z Zachodu i uważają, że coś bardziej ambitnego do nich nie trafi, co odbije się negatywnie na wynikach sprzedaży?

Bohaterem Vanquish będzie niejaki Sam Gideon, człowiek, który pomagał projektować pancerz ARS (Augmented Reality Suit) dający noszącemu go żołnierzowi ochronę przed pociskami, a jednocześnie pozwalający szybko się przemieszczać i wykonywać błyskawiczne ruchy. W tym właśnie pancerzu Sam będzie walczył z Rosjanami, a raczej z inteligentnymi, zabójczymi robotami, które Rosjanie wyciągnęli z kapelusza i posłali je do walki z Amerykanami zdziwionymi tym, że nie dysponują taką technologią.

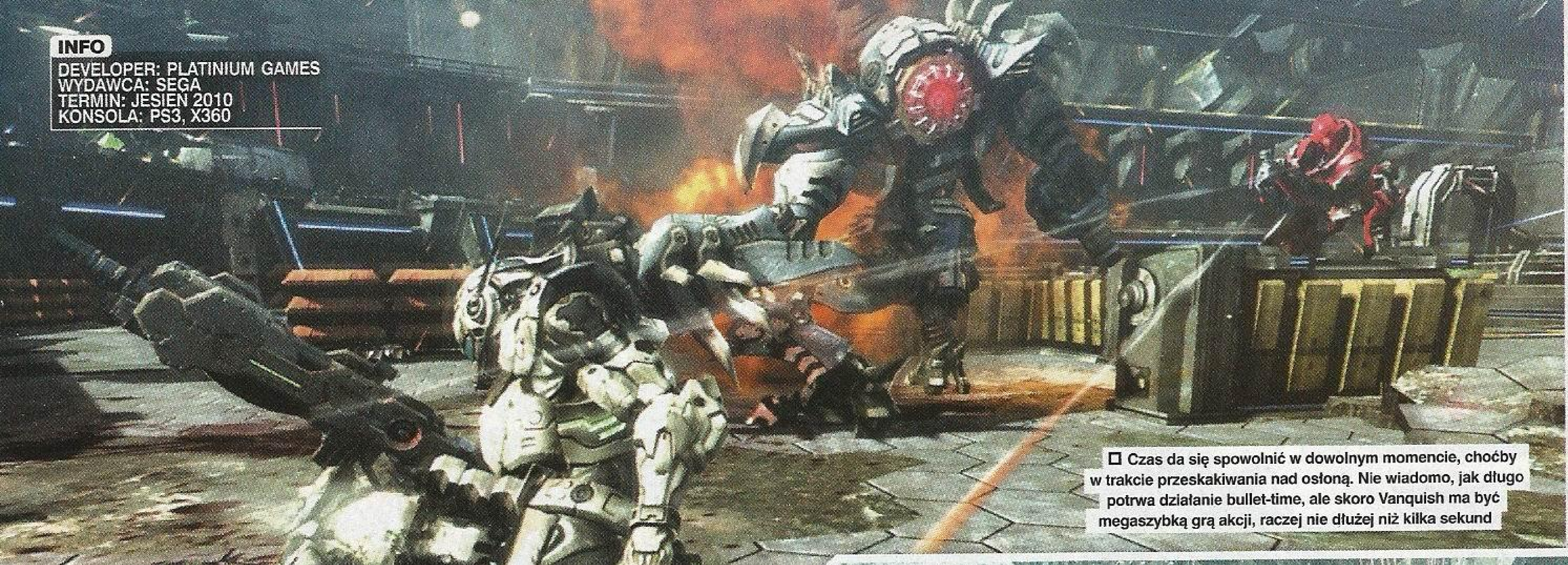
Na pierwszym zwiastunie gry (krótki filmik nakręcony przez studio Logan, twórców reklam rozpoczynających Metal Gear Solid 4) pokazano atak na amerykańskie miasto, jednak akcja gry ma toczyć się przede wszystkim na orbicie, na stacji kosmicznej o promieniu dziesięciu kilometrów, PlatinumGames chcą na tak dużym obszarze pokazać wojnę prowadzoną na ogromną skalę. Raczej nie należy się spodziewać, że walki przeniosą się na teren zniszczonego miasta. Wystarczy spojrzeć na to, z kim zmierzy się Sam – roboty zamiast żołnierzy? Mikami tłumaczy, że chce by Vanquish kupiły osoby, które nie lubią w grach strzelać do ludzi, a przekładając to na polski, w grze zapewne nie zobaczymy nawet kropli krwi, dzięki czemu zostanie obniżony próg wiekowy. Tylko czy to sprawi, że Vanquish lepiej się sprzeda? Dark Void pokazał, że strzelanie do „puszek" nie jest sycące. Tyle, że Dark Void był przeciętną grą, a nowa produkcja Mikamiego zapowiada się o wiele lepiej.

MECHA ROCK STAR

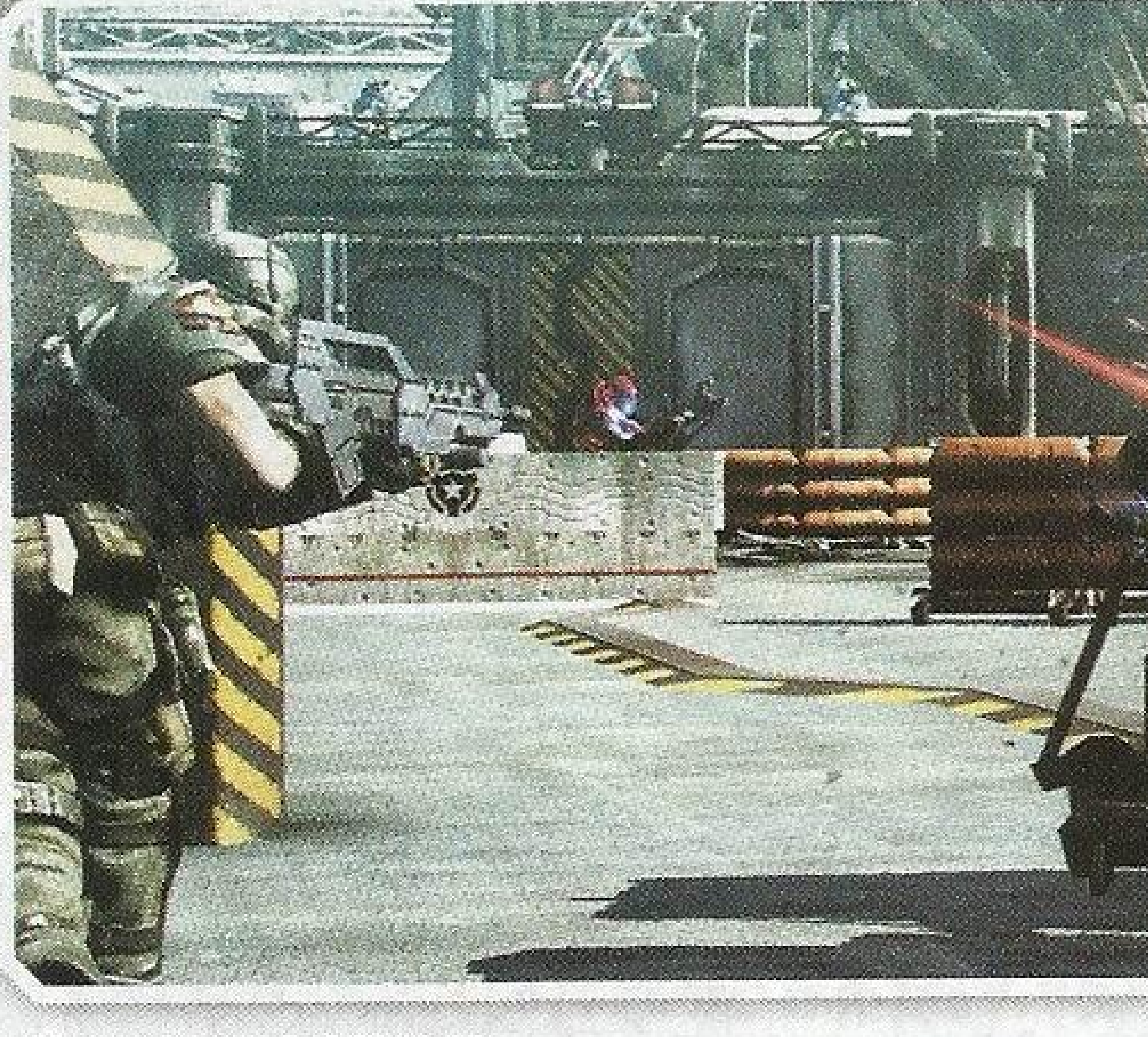
Jeden rzut oka na screeny wystarczy, by oprócz pięknej grafiki zauważyć, że gra nie będzie standardowym klonem Gears of War. Owszem, chowanie się za murkami, przyklejanie do ścian, przeskakiwanie pomiędzy osłonami lub szybka przebieżka zakończona wślizgiem, to elementy rozgrywki dobrze znane z gry Epic, Mikami otwarcie przyznaje, że czerpie z niej inspirację, ale na tym nie poprzestaje. Największym atutem Sama w walce z robosjanami będzie nadludzka szybkość i łatwość wykonywania akrobacji. Zamontowany na plecach dopalacz (wygląda jak bateria zasilająca pancerz Iron Mana) pozwoli mu błyskawicznie zbliżyć się do wroga, a przy okazji utrudni

INFO

DEVELOPER: PLATINIUM GAMES
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: PS3, X360



☐ Czas da się spowolnić w dowolnym momencie, choćby w trakcie przeskakiwania nad osłoną. Nie wiadomo, jak długo potrwa działanie bullet-time, ale skoro Vanquish ma być megaszybką grą akcji, raczej nie dłużej niż kilka sekund



trafienie go. Bohater, niczym rockman dający czadu na scenie, zrobi wślig na obu kolanach przechylając się przy tym do tyłu. W ten sam sposób z gangsterami rozprawiała się Rubi Malone, gwiazda Wet, więc nie jest to coś, czego byśmy nigdy w grach nie wiedzieli.

Wślizg przyda się w różnych sytuacjach. Roboty podobno będą inteligentne, udowodnią to między innymi robiąc dobry użytek z osłon. Schowanego za murkiem robosjanina będzie ciężko zdjąć, ale szybkie skrócenie dystansu, wyskoczenie mu za plecami zanim zdąży się zorientować i wpakowanie kulki w roboczaszkę powinno załatwić sprawę. Poza tym rozpędzony bohater sam w sobie ma stanowić zagrożenie dla przeciwników. Wyobraźcie sobie taką sytuację: kilka robotów trzymających stalowe płyty, które spokojnie mogą służyć za tarcze, ustawia się w rzędzie, zwiera szyk i zza osłony prowadzi ostrzał. Zamiast flankować, czy rzucać granaty, Sam korzysta z dopalacza, wykonuje wślizg i rozpędzony przebija blachę siłą rozpędu przy okazji wyrzucając przeciwników w powietrze.

Podobnie jak w Ghost Recon: Future Soldier, skrócenie dystansu pomiędzy bohaterem a przeciwnikiem pozwoliło na zaimplementowanie walki wręcz. Choć może to za dużo powiedziane, Sam płynnym breakdance'owym ruchem wstanie z ziemi i momentalnie wyprowadzi cios albo kopnie robota z taką siłą, że ten odleci na kilkanaście metrów.

Tylko błyskawicznie się poruszając, Gideon będzie miał szansę uniknąć wystrzelonych w jego kierunku pocisków, a także zbliżyć się do mecha, wskoczyć mu na plecy i przejąć nad nim kontrolę wyrywając kilka kabli oraz wklepując coś na komputerze pokładowym maszyny. Gdy już zasiądzie za sterami, okaże się, że mech jest powolny, a ubytek prędkości rekompensuje potężną siłą ognia. Niby nic nadzwyczajnego, jednak w grze tak bardzo stawiającej na widowiskowość, szybką akcję i płynność ruchów postaci, nagłe spowolnienie wydaje się czymś niezwykłym.

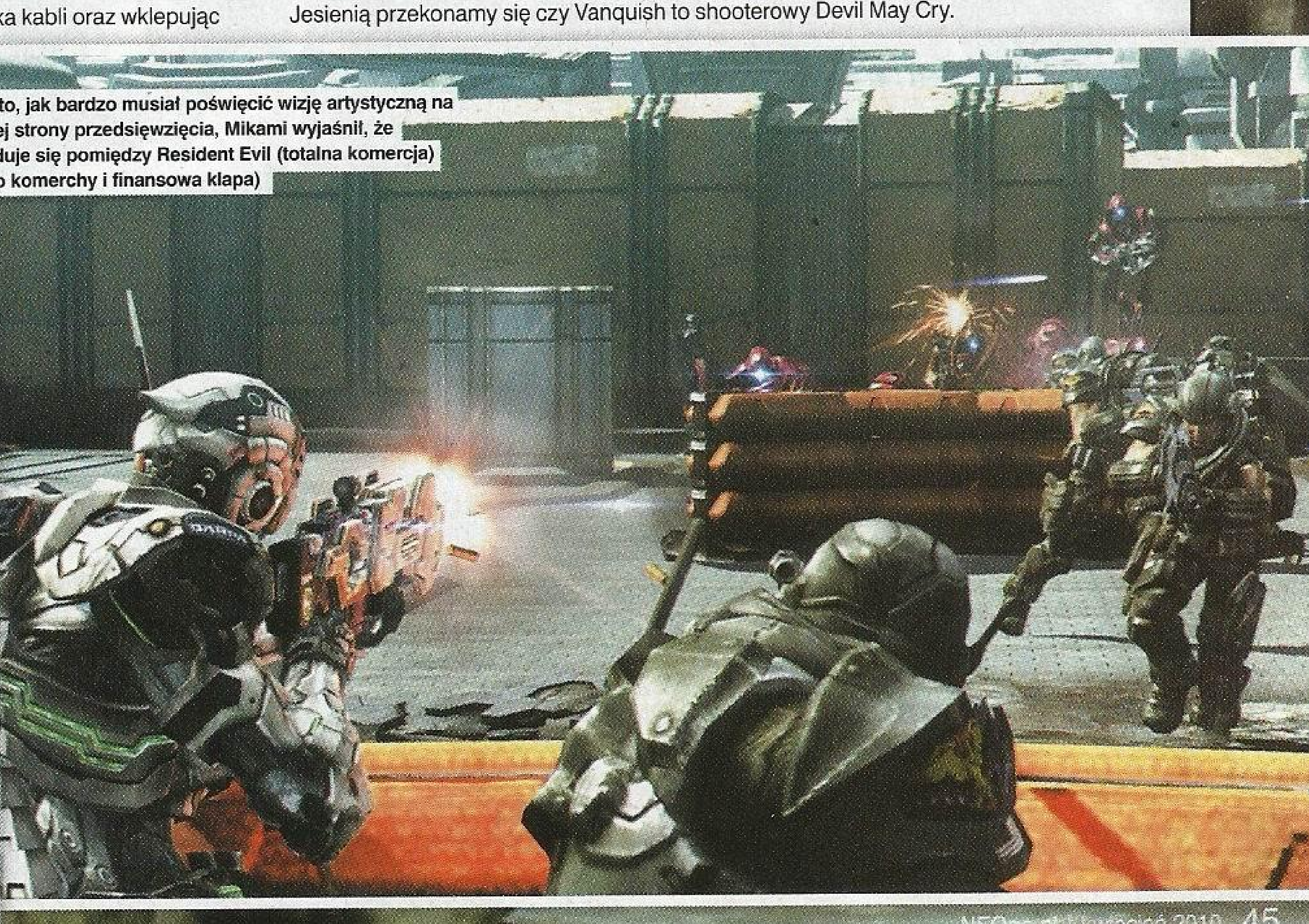
NAWET Z SUPERPANCERZEM SAM NIE DAŁBY RADY WYGRAĆ WOJNY W POJEDYNKĘ, BĘDĄ GO WSPOMAGAĆ INNI AMERYKAŃSCY ŻOŁNIERZE

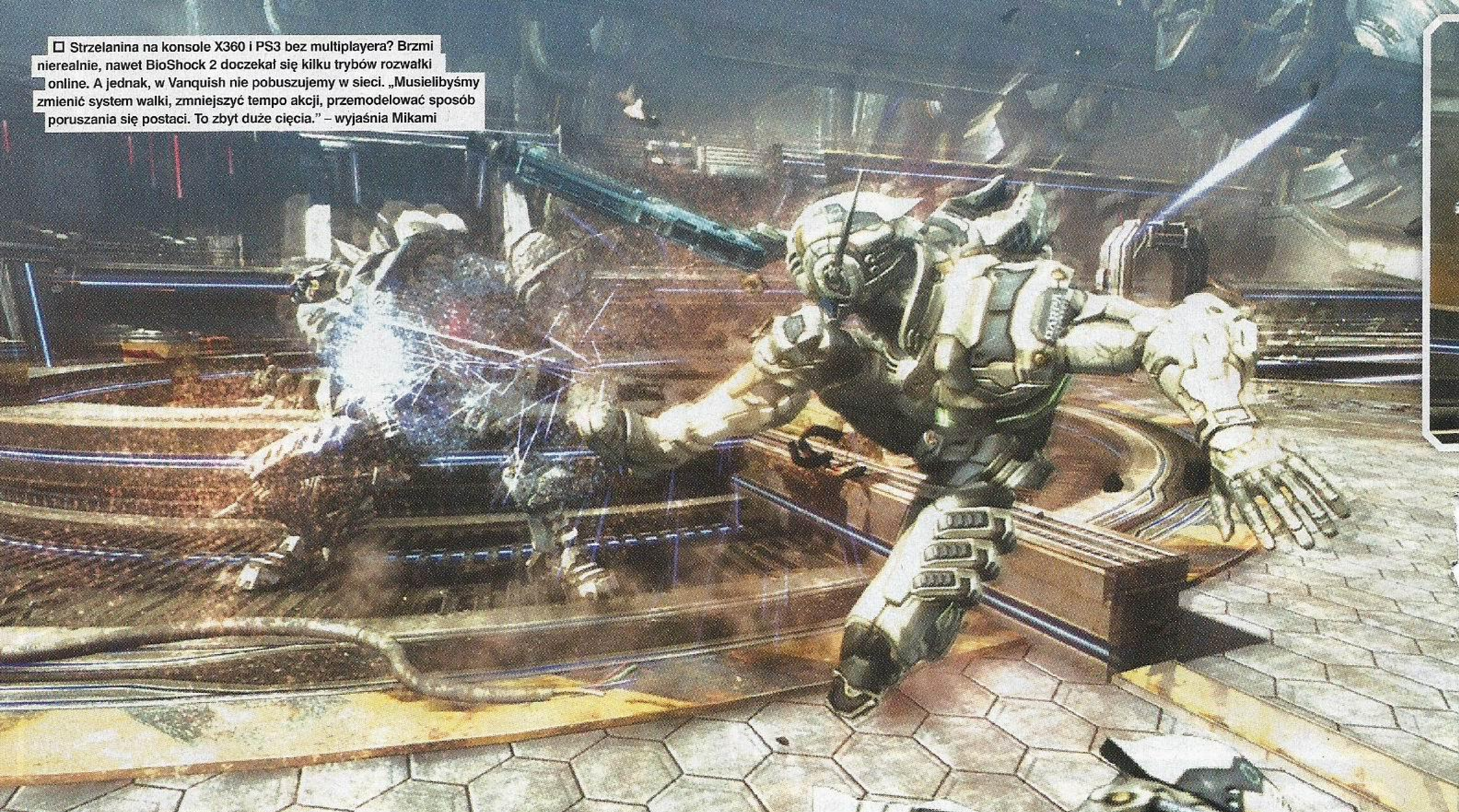
W DOBRYM STYLU

Prawda jest taka, że Vanquish tworzony jest jako wesoła jazda bez trzymanki, ale tylko po części, czasem będzie wręcz wymagane, żeby zmniejszyć tempo akcji czego najlepszym dowodem jest chowanie się za osłonami w gearsowym stylu. Jeszcze bardziej zaskakuje druga z supermocy pancerza ARS (pierwsza to oczywiście dopalacz), a mianowicie spowolnienie czasu, czyli bullet time, w stylu Max Payne albo wspominanego już wcześniej Wet. Czym zatem będzie Vanquish? Do jakiego gatunku gier zaliczyć ten tytuł? Max Payne z cover systemem?

Warto cofnąć się w czasie i przyjrzeć dorobkowi Mikamiego, gdy pracował jako reżyser i producent w Capcom. Supermoce, w tym również przyspieszenie oraz spowolnienie czasu, miał bohater Viewtiful Joe, miksowanie ich, używanie naprzemiennie w walce sprawiało ogromną satysfakcję, a gra oceniała styl, w jakim grający rozprawiał się z przeciwnikami. Również w Vanquish po każdym rozdziale gracz zostanie oceniony, a skoro o ocenach za styl mowa, nie można pominąć Devil May Cry, czyli gry, która jako pierwsza pokazała, że w slasherach liczy się nie tylko, zabijanie wrogów, ale przede wszystkim sposób, w jaki się to robi. Jesienią przekonamy się czy Vanquish to shooterowy Devil May Cry.

☐ Zapytany o to, jak bardzo musiał poświęcić wizję artystyczną na rzecz komercyjnej strony przedsięwzięcia, Mikami wyjaśnił, że Vanquish znajduje się pomiędzy Resident Evil (totalna komercja) a God Hand (zero komerchy i finansowa klapa)





☐ Strzelanina na konsole X360 i PS3 bez multiplayera? Brzmi nierealnie, nawet BioShock 2 doczekał się kilku trybów rozwałki online. A jednak, w Vanquish nie pobuszujemy w sieci. „Musielibyśmy zmienić system walki, zmniejszyć tempo akcji, przemodelować sposób poruszania się postaci. To zbyt duże cięcia." – wyjaśnia Mikami

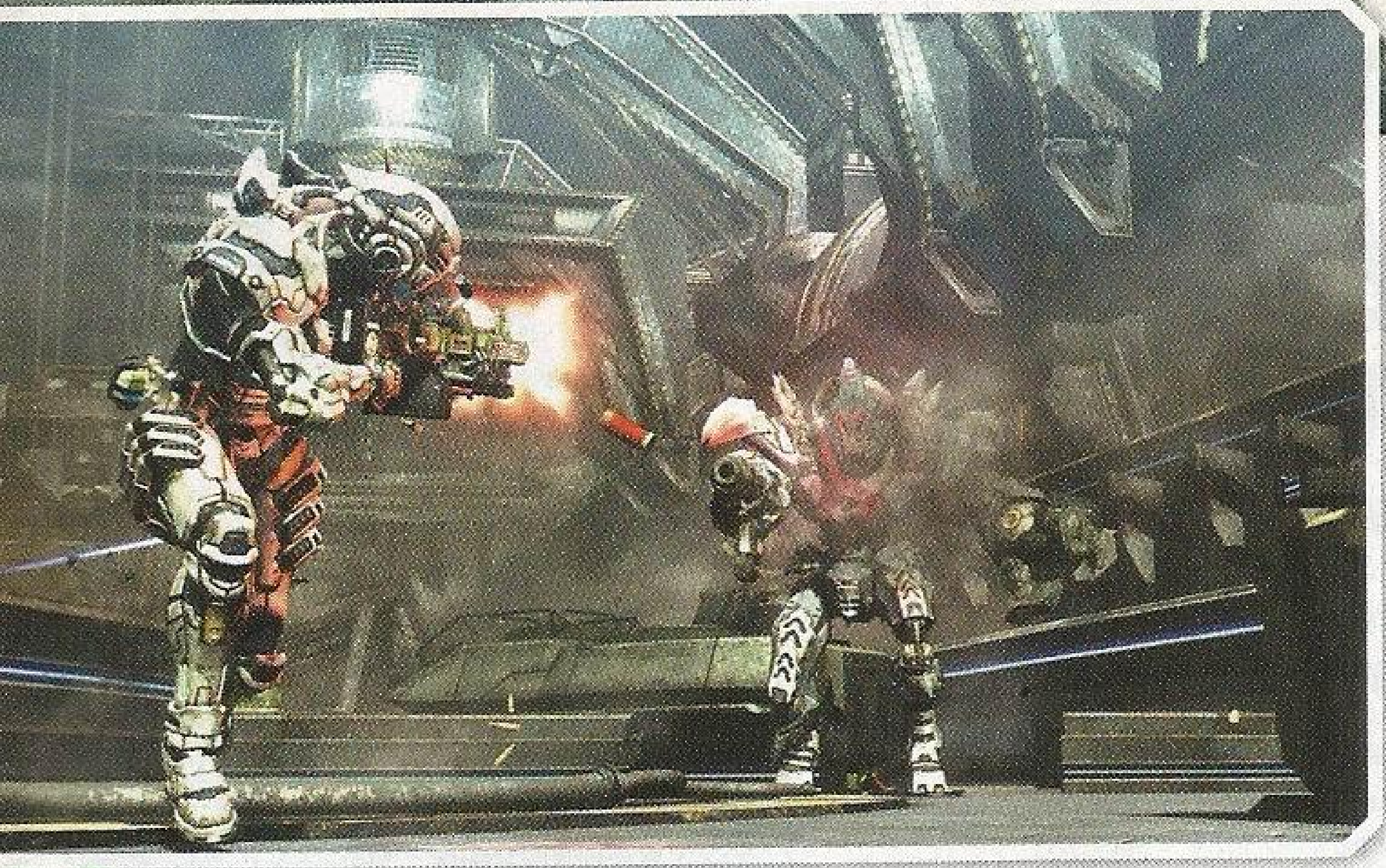
TRZEJ PRZYJACIELE Z BOISKA

Shinji Mikami, Hideki Kamiya i Atsushi Inaba znają się od wielu lat, razem pracowali w Capcomie i wspólnie tworzyli jedne z najlepszych gier poprzedniej generacji. Hideki Kamiya na przykład był reżyserem Resident Evil 4 na wczesnym etapie projektowania, gdy gra miała ukazać się na PS2, a producentem miał być Mikami. Ale, jak być może wiecie, projekt rozwinął się w nieoczekiwanym kierunku i powstała zupełnie nowa gra – Devil May Cry. Zabawne, że po kilku latach Resident Evil 4 w końcu trafił na rynek i okazał się… Zupełnie niepodobny do poprzednich części serii, czego nie oczekiwali nawet najwięksi fani. Dzieło Mikamiego (był reżyserem) zrewolucjonizowało gatunek shooterów TPP i jest jedną z najważniejszych gier wszech czasów. Niestety, czwarty Resident niejako przyczynił się do „wyginięcia" survival-horrorów. Horrory w starym stylu, pokroju pierwszych części Resident Evil, Silent Hill czy Fatal Frame niemal zniknęły z mapy gier video, honoru gatunku bronią w tej chwili SH: Shattered Memories i pierwszy Dead Space (w drugiej części autorzy chcą postawić na akcję).

Punktem zwrotnym w karierze Mikamiego była decyzja Capcomu o zakończeniu umowy z Nintendo na ekskluzywność RE4 i Viewtiful Joe dla GameCube. Obie gry ukazały się również na PlayStation 2. Shinji nigdy nie wypowiedział się na ten temat, ale jeszcze w tym samym roku przeszedł z Capcomu do Clover. Tam jeszcze reżyserował God Hand, a dodatkowo współpracował z Sudą 51 i Grasshopper Manufacture nad Killer 7. W tej chwili Mikami, Suda i Akira Yamaoka razem dłubią nad survival-horrorem dla Electronic Arts i spodziewamy się po nim co najmniej rewolucji na miarę Resident Evil 4. Pierwszy pokaz (podobno) na E3.

Producentem gier i szefem ekipy Clover był Atsushi Inaba, natomiast Hideki Kamiya był reżyserem Okami oraz Viewtiful Joe. Te wspaniałe gry okazały się klapami finansowymi i Capcom zamknął zdolne studio. Inaba, Kamiya oraz Mikami odeszli z firmy w marcu 2007 roku, później ogłosili, że powołali do życia Seed Inc., które w październiku 2007 przybrało ostateczną formę i nazwę PlatinumGames. Dziś pracuje tam wielu byłych developerów Clover i jest to jedna z najlepszych japońskich ekip tworzących gry, o czym świadczą MadWorld (Wii) oraz Bayonetta (X360 i PS3) wydane przez Segę. W tym numerze znajdziecie jeszcze recenzję współtworzonego przez PlatinumGames Infinite Space na DSa.

Ostatnia gra Shinjiego Mikami ukazała się w 2006 roku (2007 w Europie), po czterech latach mistrz powraca wraz z Vanquish. To duża przerwa, zwłaszcza, że w tym czasie zmieniła się generacja konsol. Mikami nie wygląda na speszonego, wręcz przeciwnie, w marcu tego roku ogłosił, że otwiera studio developerskie Tango, w którym będą mieli okazję spełnić się młodzi ludzie, którzy chcieliby tworzyć gry, ale nie mają w tym doświadczenia. Nie napalajcie się zbytnio, pierwszy owoc ich pracy zobaczymy najwcześniej za trzy lata. Oby tylko Shinji nie zrezygnował z ciepłej posady w PlatinumGames i znowu nie zniknął na kilka lat.



Producent gry Atsushi Inaba mówi, że to zupełnie nowy rodzaj strzelaniny: „nieprawdopodobnie intensywna". Przy wysokim tempie walk nie będzie dużo czasu na zmianę broni, ułamki sekundy mogą zadecydować, czy Sam wyjdzie cało z opresji, stąd pomysł na karabin, który w stylu Transformers z jednego typu broni przekształci się w inny. Chodzi o to, żeby bohater nie sięgał po gnata przewieszonego przez plecy albo schowanego w nieskończenie pojemnej kieszeni, a gracz i tak naciśnie przycisk, by dokonać zmiany. Ciekawie zapowiada się rozpoczęcie ataku z karabinem maszynowym, kontynuowanie ostrzału w trakcie wślizgu i wykończenie wroga z bliska mocnym akcentem, czyli z shotguna. Fuzja przekształci się również w ciężki karabin, być może również w chainguna lub granatnik. Tradycyjnie, od początku dostępnych będzie tylko kilka rodzajów broni, a z czasem Sam odblokuje lub zdobędzie kolejne.

JEDEN RZUT OKA NA SCREENY WYSTARCZY, BY OPRÓCZ PIĘKNEJ GRAFIKI ZAUWAŻYĆ, ŻE GRA NIE BĘDZIE STANDARDOWYM KLONEM GEARS OF WAR

DAWID KONTRA GOLIAT

Nawet z superpancerzem Sam nie dałby rady wygrać wojny w pojedynkę, będą go wspomagać inni amerykańscy żołnierze, przy czym, wnioskując ze screenów, nie wszyscy okażą się szczęściarzami i swoich ARSów nie dostaną. Tak na marginesie, na wspomnianym wcześniej premierowym filmiku pancerz bohatera wyglądał inaczej, bardziej przypominał kostium bohaterki P.N. 03, innego shootera TPP, którego reżyserem był Shinji Mikami. Wydana na GameCube gra nie zyskała uznania w oczach recenzentów, gracze również jej nie docenili, nic dziwnego, że twórca Residenta podkreśla, że Vanquish to coś zupełnie innego. Inny wygląd pancerza może również świadczyć o chęci odcięcia się od tamtej, mimo wszystko bardzo dobrej produkcji.

Pisałem wcześniej o skali walk, na Amerykanów rzucą się dosłownie dziesiątki robosjan, a wrażenie totalnego chaosu podbiją efektowne wybuchy. W takiej zadymie łatwo wyłapać kulkę, zwłaszcza gdy jest się sterowanym przez konsolę partnerem Sama i nie dysponuje się takimi mocami. Towarzysze broni nieraz padną na glebę ranni i będą potrzebować pomocy. Zielona ikonka pojawi się nad leżącym, dzięki czemu da się go odnaleźć w zawierusze i przywrócić do doskonałej formy wbijając mu w ramię strzykawkę z lekiem. Ciekawe czy Sam może liczyć na taką samą pomoc.

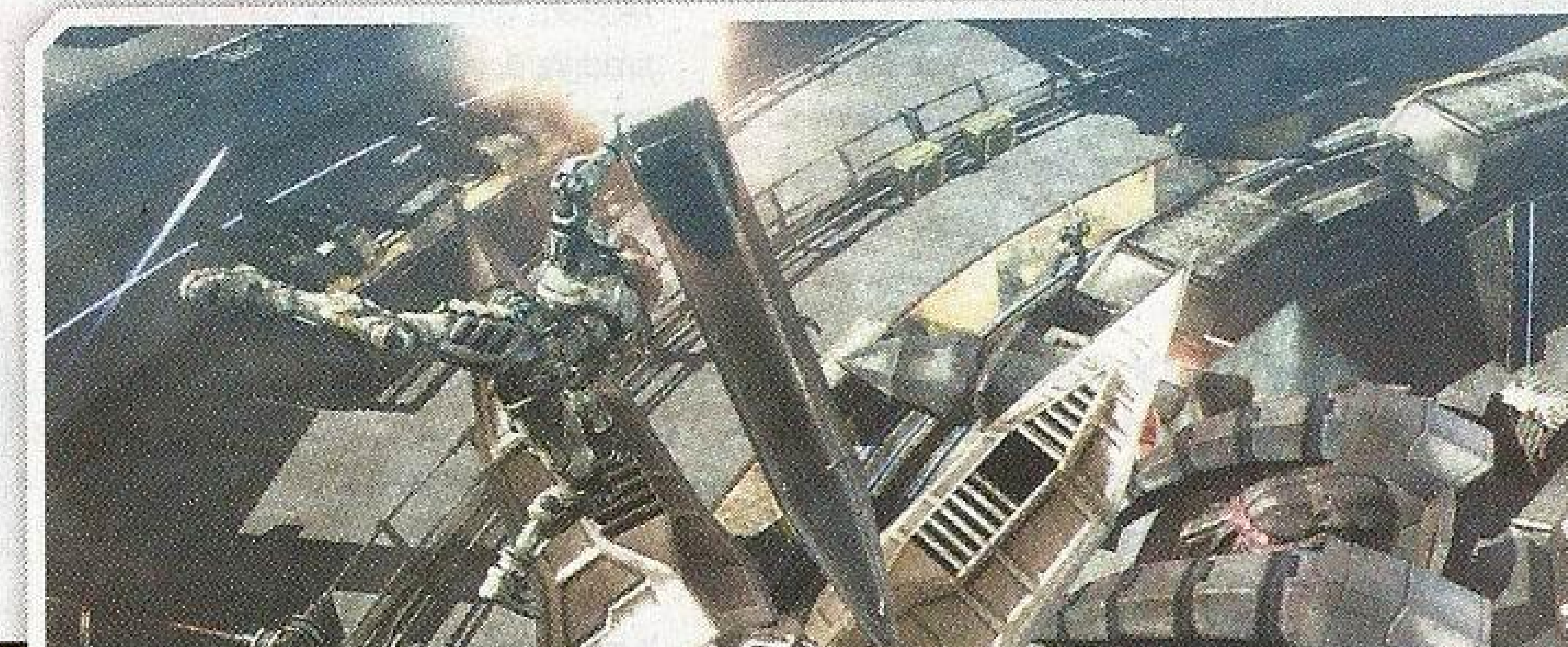
Partnerzy raczej nie przydadzą się w walkach z bossami trochę mniej przerośniętymi niż gigantyczne Akridy w Lost Planet 2. Zapowiadają się klasyczne starcia podobne chociażby do tych z God of War, czyli schemat: znajdź czuły punkt, atakuj go, odpuść i skup się na unikaniu ataków przeciwnika, potwórz, a gdy już wroga odpowiednio zmęczysz, wykończ go w widowiskowym Quick Time Evencie. Arachnoidalny robot uzbrojony w działo, z którego wypluwa rakiety, strzelający wiązką lasera oraz seriami z działek, zmasakrowałby każdego. Każdego oprócz Sama i dowolnie wybranego bohatera strzelanki oczywiście. Unikając ataków bohater będzie musiał kilka razy strzelić w wielki czerwony punkt na brzuchu robota krzyczący z kilometra: „Jestem słabym punktem, tu strzelaj!", po kilku udanych atakach robot przekształci się do humanoidalnej postaci. W końcu odpali się QTE, bohater uniknie nadlatujących rakiet wykonując w powietrzu piruety zawstydzające nawet Jewgienija Pluszczenkę, niczym Dante w Devil May Cry chwyci jeden z pocisków, obróci go i ciśnie w stronę bossa. Widowiskowe? Na pewno. Zabawne? Ciężko powiedzieć, dla kogoś, kto woli krwawą epicką jatkę w stylu God of War, japońskie dziwactwa będą nie do przełknięcia.

ANYONE GOT A SMOKE?

Trzeba podkreślić, że przy MadWorld i Bayonetta, Vanquish wygląda na grę najmniej dziwaczną i nie odstrasza japońszczyzną, mimo to nie zabraknie motywów, jakich ze świecą szukać w amerykańskich i europejskich grach. Zwróćcie uwagę na hełm bohatera, a konkretnie na rozsuwaną szybkę zasłaniającą usta, a nie – jak można by się spodziewać – oczy. Mikami wymyślił sobie, że Gideon wykorzystując każdy moment na nabranie oddechu, zapali papierosa, weźmie jednego macha i wyrzuci go – to taki jego znak rozpoznawczy – bez konieczności ściągania hełmu. Skojarzenia z Solid Snake'iem natychmiast przychodzą do głowy.

Metal Gear Solid, P.N. 03, Halo, Gears of War, Devil May Cry, Lost Planet, Call of Duty i wiele innych tytułów pojawia się w przy okazji każdej zapowiedzi Vanquish na zagranicznych portalach i w czasopismach poświęconych tematyce gier video. Nie wszystkie faktycznie stanowią świadomą inspirację dla Mikamiego, który przyznaje, że nie przyszło mu do głowy, że Sam w pancerzu może komuś skojarzyć się z Master Chiefem. Jako dwie najważniejsze pozycje, które na niego wpłynęły podczas projektowania Vanquish, wymienia Gears of War oraz Call of Duty. Ciekawe, czy doczekamy się równie spektakularnych, skryptowanych momentów, ale w tej chwili na temat projektów poziomów właściwie nic nie wiadomo.

PlatinumGames jeszcze nie dostarczyło słabej gry, dlatego w ciemno obstawiamy, że i Vanquish okaże się hitem. Zobaczymy, czy również sprzedażowym. **//mielu**



☐ *„Nasza ekipa nie zna PS3 tak dobrze, jak Xboxa 360, dlatego uznaliśmy, że powinniśmy najpierw stworzyć Vanquish na PS3, a dopiero później przenieść grę na Xboxa. Jeśli osiągniemy pewien standard na PS3, to samo uda nam się na Xboksie"*. Świetnie, bo konwersja Bayonetty na PS3 wyszła słabo i nie chcemy powtórki z rozgrywki

infinity war

EKIPA STOJĄCA ZA SUKCESEM MODERN WARFARE PODPADŁA SZEFOSTWU ACTIVISION BLIZZARD. CZY STUDIO SKAZANE JEST NA SZUKANIE NOWEGO WYDAWCY?

Kto zawinił? Czy cała afera jest burzą w szklance wody, a może tylko preludium do poważniejszych tąpnięć w branży? I wreszcie – co z serią Call of Duty? Czas uchylić rąbka kurtyny skrywającej jedną z najbardziej wstydliwych cech biznesu gier video.

CREW EXPENDABLE*

Nad Wisłą marzec zaczął się przyjemnie, ale w siedzibie Infinity Ward przy Ventura Boulevard w Los Angeles atmosfera nie miała nic wspólnego z pogodą za oknem. Biura firmy odwiedzili rośli ochroniarze i wkrótce tylko jedno było pewne – Jason West i Vince Zampella przestali być szefami studia. Jak się później okazało, przy okazji zyskali status branżowych celebrytów i wzbudzali sensację nawet notką na twitterze, że topią smutki w procentach. Czym wkurzyli swoich szefów? Cóż, oficjalne komunikaty są suche jak pieprz – nieposłuszeństwo i złamanie kontraktu. Jako że te ostatnie są niedostępne szerszej gawiedzi, można tylko spekulować. Akurat tym razem nie trzeba się domyślać tylko jednego: chodziło o pieniądze. Może się to wydawać niewiarygodne, ale najwyraźniej przy odrobinie złych chęci można bezproblemowo zarżnąć kurę znoszącą złote jaja. Infinity Ward co dwa lata dostarczali najważniejsze odsłony CoD i dyktowali warunki w dziedzinie wojennych strzelanin. Żeby daleko nie szukać – Electronic Arts właśnie rebootuje swoją flagową serię Medal of Honor przenosząc akcję do współczesnego Afganistanu. Czy ktoś kryje się z tym, że to z powodu fenomenalnych wyników finansowych obu części Modern Warfare? Nie bardzo, przewaga Infinity Ward na tym polu jest bezdyskusyjna.

THE ENEMY OF MY ENEMY

Właśnie, Electronic Arts. Nazwa tego koncernu nie pojawiła się w tym tekście przypadkiem. Do sieci przedostały się informacje rzucające nieco światła na zarzuty Activision Blizzard wobec autorów CoD. Według nich West i Zampella mieli mimo ważnego kontraktu z wydawcą myśleć o przenosinach pod skrzydła innego molocha. Wśród zainteresowanych na pierwszym miejscu pojawia się właśnie Electronic Arts, ale bez wątpienia każda firma przyjęłaby pod strzechy tak zdolny zespół. Jeśli Infinity Ward faktycznie planowało współpracę z Elektronikami, mielibyśmy do czynienia z dziwaczną sytuacją. W końcu studio powstało z ludzi, którzy czuli się ograniczeni przez EA przy produkowaniu oryginalnego Medal of Honor. Sami przyznacie, że to co najmniej zaskakujące, że chcieliby tam wrócić. Z drugiej strony, różnice zdań z aktualnym wydawcą stawały się ostatnio coraz bardziej wyraźne, a w EA zmienił się klimat i korporacja daje szansę nowym pomysłom na gry. Najlepszym dowodem na to, że Infinity Ward miało niewiele swobody, są słowa wyrzuconego duetu. „Musieliśmy walczyć o stworzenie pierwszego Modern Warfare. Activision Blizzard pokazywało nam badania rynku i przekonywało, że pomysł jest zbyt ryzykowny i nie może się udać. Mówili, że oszaleliśmy” – jeśli tak faktycznie było, to rzeczywiście Infinity Ward musiało czuć się kreatywnie ograniczane. Po całej akcji z ochroniarzami, do studia wprowadzono nowe osoby, ale nie trzeba mieć sprytu Gulasha grającego w Quake Live, żeby wiedzieć, że nie jest to aktualnie najlepsze miejsce do pracy. West i Zampella spotkają się ze swoim niedawnym pracodawcą w sądzie, a stawką będą przede wszystkim prawa do Call of Duty. Nietrudno sobie wyobrazić scenariusz, w którym byli szefowie IW przekonują ekipę, by ponownie założyć nową firmę i chociaż tym razem nie dać się władczym zapędom koncernów.

> **„WTF?! Byłem w kinie na ‘The Hurt Locker’, zapomniałem że wokół mnie istnieje świat, nieprzewidywalny świat” – Arne Meyer (Naughty Dog)**

THE ONLY EASY DAY... WAS YESTERDAY

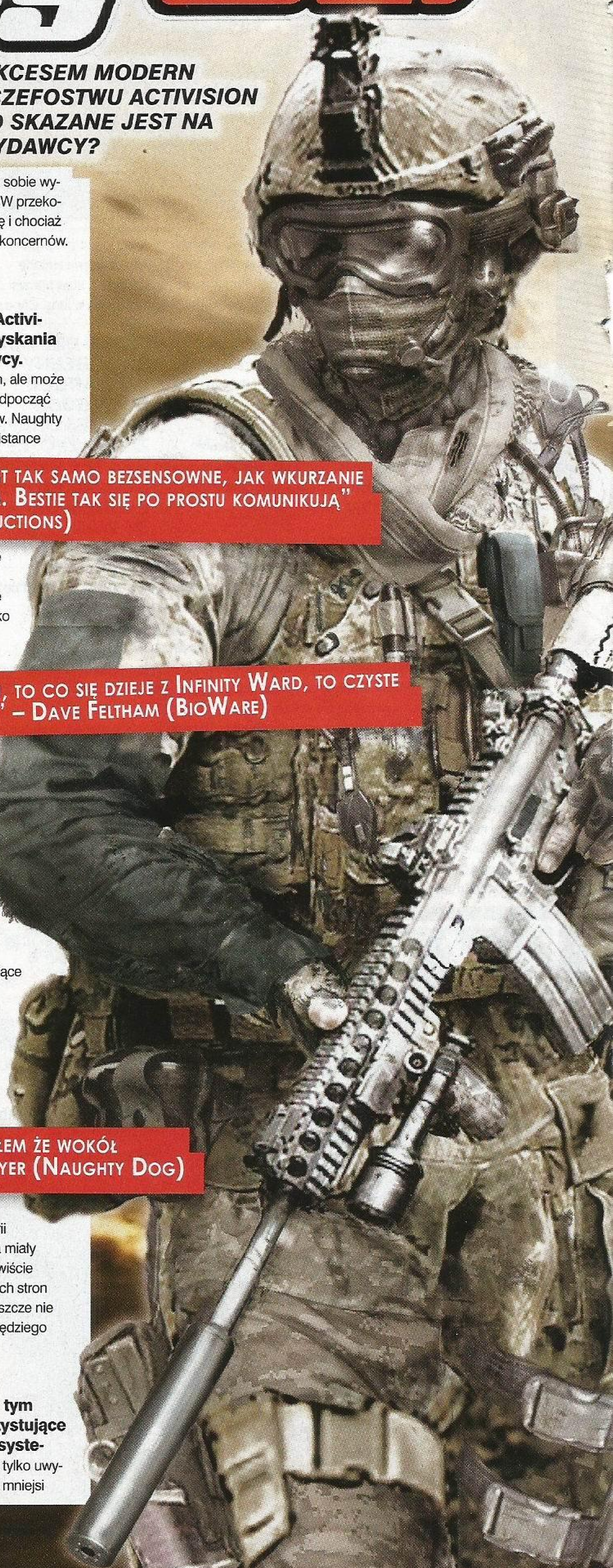
Do tarć pomiędzy Infinity Ward i Activision mogła doprowadzić chęć uzyskania większej niezależności od wydawcy. Goście są mistrzami w tematach wojennych, ale może chcieli zrobić coś zupełnie innego, chwilę odpocząć od karabinów i zrywających berety skryptów. Naughty Dog z Uncharted i Insomniac Games z Resistance pokazują, że taki wentyl kreatywności może skutkować nowymi grami zapoczątkowującymi świeże i dochodowe serie. Oczywiście zawsze w takich sytuacjach jest spore ryzyko niepowodzenia, ale nie dziwię się ekipie, że ufali w swoje siły, w końcu obie części Modern Warfare mają średnią ocen grubo ponad 90% i zostały owacyjne przyjęcte przez graczy. Na potwierdzenie tezy o odłożeniu w czasie Modern Warfare 3 może świadczyć fakt powołania do życia przez Activision Blizzard zupełnie nowego studia (Sledgehammer Games) zajmującego się produkcją Call of Duty. Do tej pory podział ról był prosty – co dwa lata zdolniachy z Infinity Ward tworzyły wypimpowaną odsłonę serii, a w latach „przestępnych” obowiązek ten spadał na Treyarch, którzy dostarczali strzelaniny niezłe, choć powielające znane już patenty. Pojawienie się trzeciego studia sugeruje, że ktoś chciał zrobić sobie rok przerwy albo Activision Blizzard zabezpieczyło się na wypadek, gdyby obecna sytuacja z Infinity Ward wymknęła się spod kontroli. Gwoli ścisłości, prezes Activision Blizzard Bobby Kotick zapewnił, że z wydawniczego punktu widzenia IW nadal jest kluczowym studiem przy produkowaniu serii CoD, ale dopiero czas pokaże, czy te słowa miały jedynie uspokoić akcjonariuszy, czy rzeczywiście okażą się prawdziwe. Spotkanie zwaśnionych stron odbędzie się w sądzie 21 czerwca, ale to jeszcze nie proces, a jedynie konfrontacja z udziałem sędziego jako MC. Tak czy siak – będzie gorąco.

> **„Wkurzanie się na Activision jest tak samo bezsensowne, jak wkurzanie się na małpę, że rzuciła klockiem. Bestie tak się po prostu komunikują” – Tim Shafer (Double Fine Productions)**

> **„Człowieku, to co się dzieje z Infinity Ward, to czyste szaleństwo” – Dave Feltham (BioWare)**

OF THEIR OWN ACCORD

Wiadomo, jak działa kapitalizm, a tym bardziej wielkie koncerny wykorzystujące wszystkie możliwe niuanse tego systemu gospodarczego. Afera Infinitygate tylko uwypukla bolączki całej branży i potwierdza, że mniejsi



developerzy nie mają łatwego życia. Mało brakowało, a inną ofiarą takiego stanu rzeczy stałaby się Brütal Legend. Dziś już wiemy, że gra otrzymała w większości pozytywne recenzje (6.9 w NEO+ #128 to także nie najgorszy wynik) i sprzedano około miliona kopii, ale swego czasu projekt Tima Shafera został bezpardonowo storpedowany przez Activision. Wydawca uważał, że tytuł o heavy metalu absolutnie nie ma szans powodzenia. Jak pokazała przyszłość, „nieco" się pomylił.

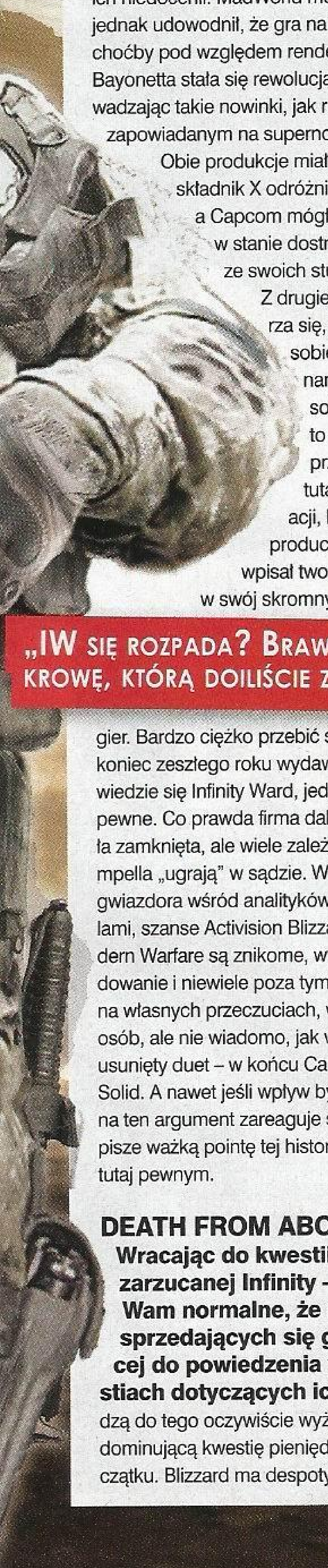
„Dramat Infinity Ward jest smutno-straszny. Co będzie następne? Miyamoto opuści Nintendo?" – Ed Boon (Warner Bros. Interactive Ent)

W wypadku Brütal Legend skończyło się szczęśliwie, ale co mają począć fani Viewtiful Joe po zamknięciu Clover, studia tak pełnego pomysłów, jak ekipa N+ przy końcówce numeru... Capcom po prostu stwierdził, że gry się nie sprzedają i tyle. Ich święte prawo, choć kolejne dokonania tej ekipy, już pod marką Platinum Games, dowodzą, że poprzedni wydawca ich niedocenił. MadWorld może i był powtarzalny, jednak udowodnił, że gra na Wii nie musi się wstydzić, choćby pod względem renderowanej krwi. Natomiast Bayonetta stała się rewolucją w slasherach, wprowadzając takie nowinki, jak ruchome poziomy przed zapowiadanym na supernową gier God of War III.

Obie produkcje miały w sobie tajemniczy składnik X odróżniający je od konkurencji, a Capcom mógł tylko żałować, że nie był w stanie dostrzec potencjału jednego ze swoich studiów.

Z drugiej strony, czasem zdarza się, że developerzy chwalą sobie współpracę z „opiekunami" – Epic Games & Microsoft i Quantic Dream & Sony to najbardziej wyraźne tego przykłady. Tylko, że mówimy tutaj o odrobinę innej sytuacji, kiedy wydawca wspiera producenta od momentu, kiedy wpisał tworzony przez niego produkt w swój skromny plan rządzenia światkiem gier. Bardzo ciężko przebić się do tej ligi, jeszcze pod koniec zeszłego roku wydawało się, że ta sztuka powiedzie się Infinity Ward, jednak w biznesie nic nie jest pewne. Co prawda firma dalej prosperuje i nie została zamknięta, ale wiele zależy od tego, co West i Zampella „ugrają" w sądzie. Według Michaela Pachtera, gwiazdora wśród analityków zajmujących się konsolami, szanse Activision Blizzard na utratę praw do Modern Warfare są znikome, wyrzuceni wywalczą odszkodowanie i niewiele poza tym. Pachter opiera tę opinię na własnych przeczuciach, w – IW pracuje około setka osób, ale nie wiadomo, jak wielki wpływ na gry miał usunięty duet – w końcu Call of Duty to nie Metal Gear Solid. A nawet jeśli wpływ był kluczowy, ciekawe jak na ten argument zareaguje sąd. Z pewnością czas dopisze ważką pointę tej historii, niczego nie można być tutaj pewnym.

„IW się rozpada? Brawo Activision, właśnie zastrzeliliście krowę, którą doiliście z kasy" – Alan Kertz (DICE)



DEATH FROM ABOVE

Wracając do kwestii niesubordynacji zarzucanej Infinity – czy nie wydaje się Wam normalne, że autorzy najlepiej sprzedających się gier chcą mieć więcej do powiedzenia w kluczowych kwestiach dotyczących ich produkcji? Dochodzą do tego oczywiście wyższe udziały w zyskach, ale dominującą kwestię pieniędzy rozstrzygnęliśmy na początku. Blizzard ma despotyczną władzę nad swoimi flagowymi tytułami. Chcą podzielić Starcrafta II na epizody? Proszę bardzo. Diablo III będzie mniej mroczne? Wolna ręka. Zarzucenie projektu Starcraft: Ghost w zaawansowanej fazie tworzenia? Róbcie, co chcecie. Moloch jakim jest World of Warcraft i miliony dolarów generowanych przez jego abonentów to karta przetargowa, dzięki której Blizzard do spółki z Activision przystąpił na równych warunkach.

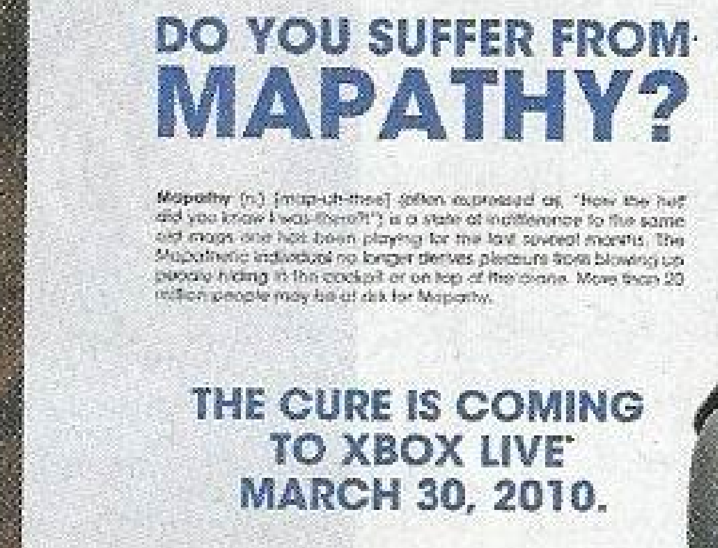
Tymczasem Infinity Ward z czasem czuło się coraz pewniej, nieraz na łamach NEO+ pisaliśmy, że ci goście na przedpremierowych pokazach zachowują się jak najlepsi showmeni. Ciągle uśmiechnięci i pewni siebie, od razu sprawiają wrażenie osób, które są dumne z własnej pracy. Nigdy nie mają wątpliwości, że każdy nowopokazany fragment nowej gry wstrząśnie graczami i trzeba im oddać sprawiedliwość – nie pomylili się ani razu, a sale konferencyjne rozbrzmiewały echem opadających z wrażenia szczęk dziennikarzy. Tymczasem firma ciągle podlegała wielkiemu wydawcy, który może robić problemy, kiedy chce się zastosować pomysły choćby odrobinę odbiegające od sprawdzonych schematów. Dołączenie Blizzarda i wolność, jaką ta firma dostała z marszu, mogło działać na autorów Modern Warfare, jak najmocniejszy demotywator. Szukanie lepszych perspektyw to domena ludzi ambitnych i przebojowych, a nie pokątnych spryciarzy, choć nie wiadomo, co West i Zampella mieli zapisane w kontraktach.

„Ktoś mógłby wreszcie powiedzieć coś konkretniejszego o tej sprawie. Mam nadzieję, że wszystko z Infinity będzie okej" – Megan Sawyer (Bethesda)

NO FIGHTING IN THE WAR ROOM

Mleko już się rozlało, jak widzicie obok, branżą zatrzęsło od komentarzy innych developerów. Ze świecą szukać osób, które trzymałyby stronę Activision Blizzard, ale trzeba pamiętać, że prawda leży zazwyczaj blisko środka. Każdy ma swoje racje, a sprawa jest rozwojowa i jedyne, na co możemy liczyć, to zmiana w mentalności szefów wielkich koncernów. Takie diamenty, jak Infinity Ward, trzeba doceniać i szlifować, a nie traktować przedmiotowo. Ciężko mi sobie wyobrazić, żeby West i Zampella powrócili do Infinity Ward i jak gdyby nigdy nic, zajęli się nadzorowaniem tworzenia Modern Warfare 3. Marka jest tak silna, że na pewno spotkamy się z nią jeszcze niejednokrotnie, ale stawiam granaty przeciw niewybuchom, że tytuł spod klawiatur IW nie ukaże się w ciągu najbliższych dwóch lat. Zastanawiałem się, czy jest choćby hipotetyczna możliwość szczęśliwego zakończenia całej afery. Do głowy przychodzi mi tylko jeden scenariusz. Pierwsza misja nowej gry Infinity toczy się w pewnym studiu developerskim szturmowanym przez grupę uzbrojonych ochroniarzy. Wszyscy napastnicy giną. //**Gonzo**

***Nagłówki akapitów pochodzą od tytułów misji z Call of Duty 4: Modern Warfare i Call of Duty: Modern Warfare 2**



DO YOU SUFFER FROM MAPATHY?

THE CURE IS COMING TO XBOX LIVE MARCH 30, 2010.

ZAWIESZENI W CZASIE I PRZESTRZENI

Mapatia (med.) – stan obojętności wobec starych map, ogrywanych przez ostatnich kilka miesięcy. Chory na mapatię wykazuje brak zainteresowania przestrzeliwaniem głów innych graczy, niechętnie loguje się na serwery. Szacowana liczba zarażonych: ponad 20 milionów.

Spór Activision Blizzard z Infinity Ward równie dobrze mógł skutkować wstrzymaniem wypuszczenia nowych mapek do Modern Warfare 2. Na szczęście, jeśli wszystko poszło dobrze, gracze mogą już spóbować swoich sił na trzech zupełnie nowych mapach (Bailout, Storm i Salvage), a także powrócić na stare śmieci, bo w pierwszej paczce znajdą się Crash i Overgrown z Call of Duty 4. A przecież niewiele brakowało, żeby premierę tego DLC przesunięto na bliżej nieokreślony termin... Jeśli stwierdziliście u siebie mapatię, to niedawno pojawiła się pierwsza dawka serum. Gorzej, jeśli macie tylko PS3 – Microsoft zapewnił swojej konsoli czasową wyłączność na mapki. Recepty z poleceniem kupna X360 raczej nie zrealizujecie w aptece...

„Jeśli czyta to ktoś z Infinity Ward – trzymajcie się! To jakaś masakra" – Casey Malone (Harmonix)

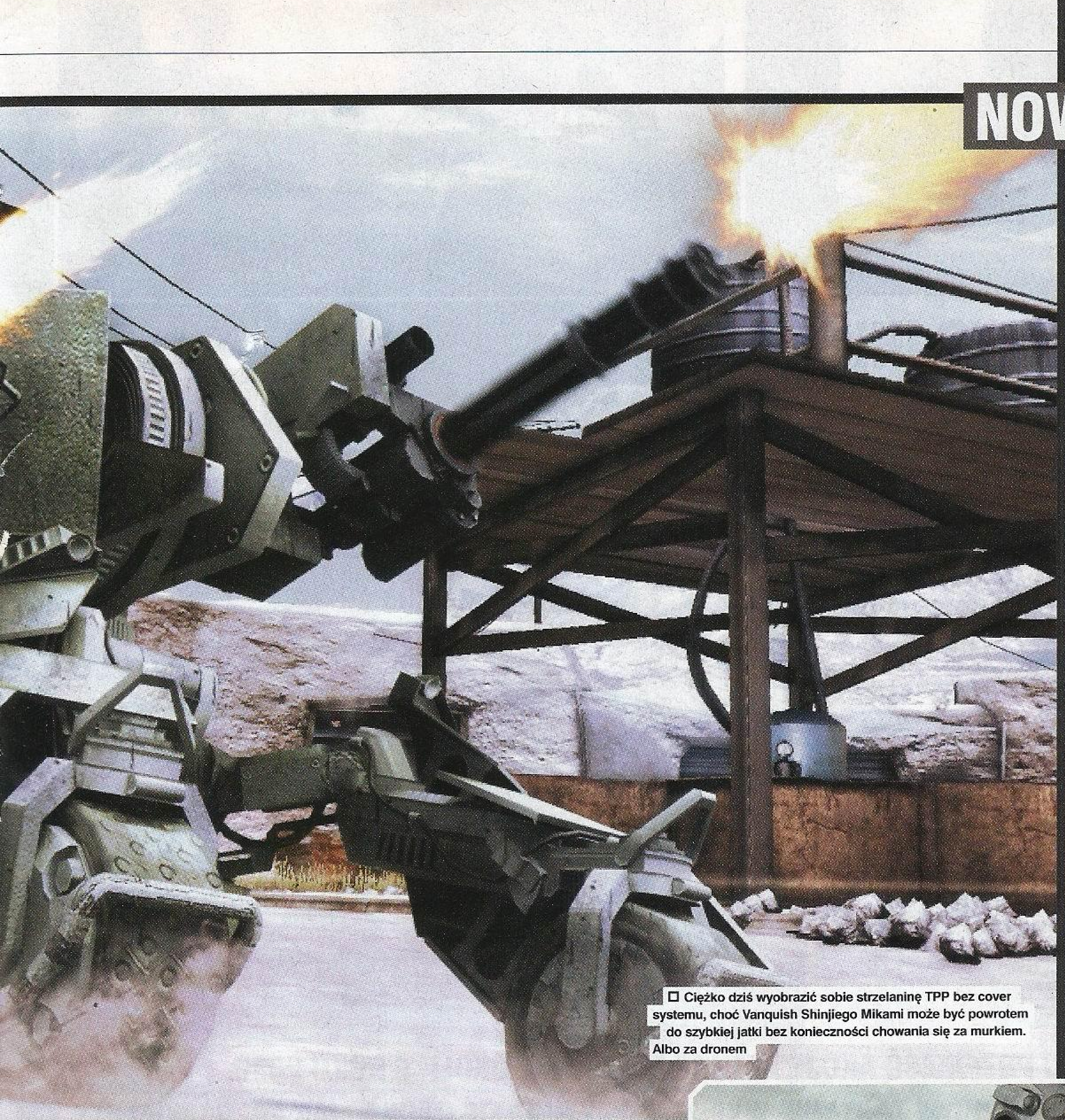
INFO
DEVELOPER: UBISOFT PARIS
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: PS3, X360

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER™

OTO KOLEJNA „OFIARA" POPULARNOŚCI SERII MODERN WARFARE. Z TAKTYCZNEGO SHOOTERA GHOST RECON ZMIENIA SIĘ W STRZELANINĘ AKCJI PRZYPOMINAJĄCĄ GEARS OF WAR, W KTÓREJ NIE ZABRAKNIE POSKRYPTOWANYCH FILMOWYCH SEKWENCJI RODEM Z CALL OF DUTY

Ubisoftowi udało się mnie zaskoczyć, mimo że byłem przygotowany na zmiany w stosunku do Advanced Warfighter. To nie mogła być kontynuacja ostatnich dwóch Ghost Reconów z nowym podtytułem i nowym developerem. Ale aż taka zmiana?

Największym szokiem jest brak systemu wydawania poleceń partnerom sterowanym przez konsolę, nawet uproszczonych w stylu: osłaniajcie mnie, zachowujcie się agresywnie, idźcie we wskazane miejsce, trzymajcie się blisko mnie. Nic, wielkie zero, pozostaje mieć nadzieję, że trzej towarzysze broni sami będą potrafili o siebie zadbać, w razie potrzeby zapewnią wsparcie ogniowe lub pomogą rannemu. Ewentualnie zaprosić znajomych do zabawy w kooperacji. Autorzy



☐ Ciężko dziś wyobrazić sobie strzelaninę TPP bez cover systemu, choć Vanquish Shinjiego Mikami może być powrotem do szybkiej jatki bez konieczności chowania się za murkiem. Albo za dronem

NOWE OBLICZE

Art okładkowy Ghost Recon: Future Soldier jest megamistrzowski, widziałem go jeszcze zanim pojechałem do Paryża, gdzie w siedzibie Ubisoftu oglądałem grę, jako jedna z pierwszych osób na świecie. Patrząc na już-prawie-cyber żołnierza pomyślałem, że szykuje się futurystyczna, chłodna, poważna strzelanina, na pewno nie tak kolorowa, jak Rainbow Six: Vegas i o wiele ładniejsza niż Advanced Warfighter. Możecie wyobrazić sobie moje zdziwienie, gdy zobaczyłem grę w akcji i okazało się, że moje oczekiwania zupełnie się nie sprawdziły. Zresztą, spójrzcie w lustro, na pewno macie taki sam wyraz twarzy.

Odejścia od taktycznego shootera na rzecz szybkiej strzelanki zupełnie się nie spodziewałem, ale z drugiej strony – nie ma czemu się dziwić, dzisiaj każdy wydawca chciałby mieć swoje Modern Warfare, naładowane akcją i spektakularnymi scenami. A że tych pięciu fanów serii będzie niezawodolonych? Trudno, tak samo niezadowoleni są hardcore'owi fani Splinter Cell. Daleki jestem od stwierdzenia, że jest to najlepsze, co mogło spotkać obie serie. Przyznaję jednak, że przygody Sama Fishera zaczęły mnie interesować dopiero, gdy pograłem w Conviction i podobnie może być z Ghost Reconem. Zresztą, trend „upraszczania" gier Ubisoftu jest widoczny już od czasu RS: Vegas i Prince of Persia.

zapewnili, że będzie koop dla dwóch osób osób i najprawdopodobniej również dla czterech, ale jeszcze nad tym pracują.

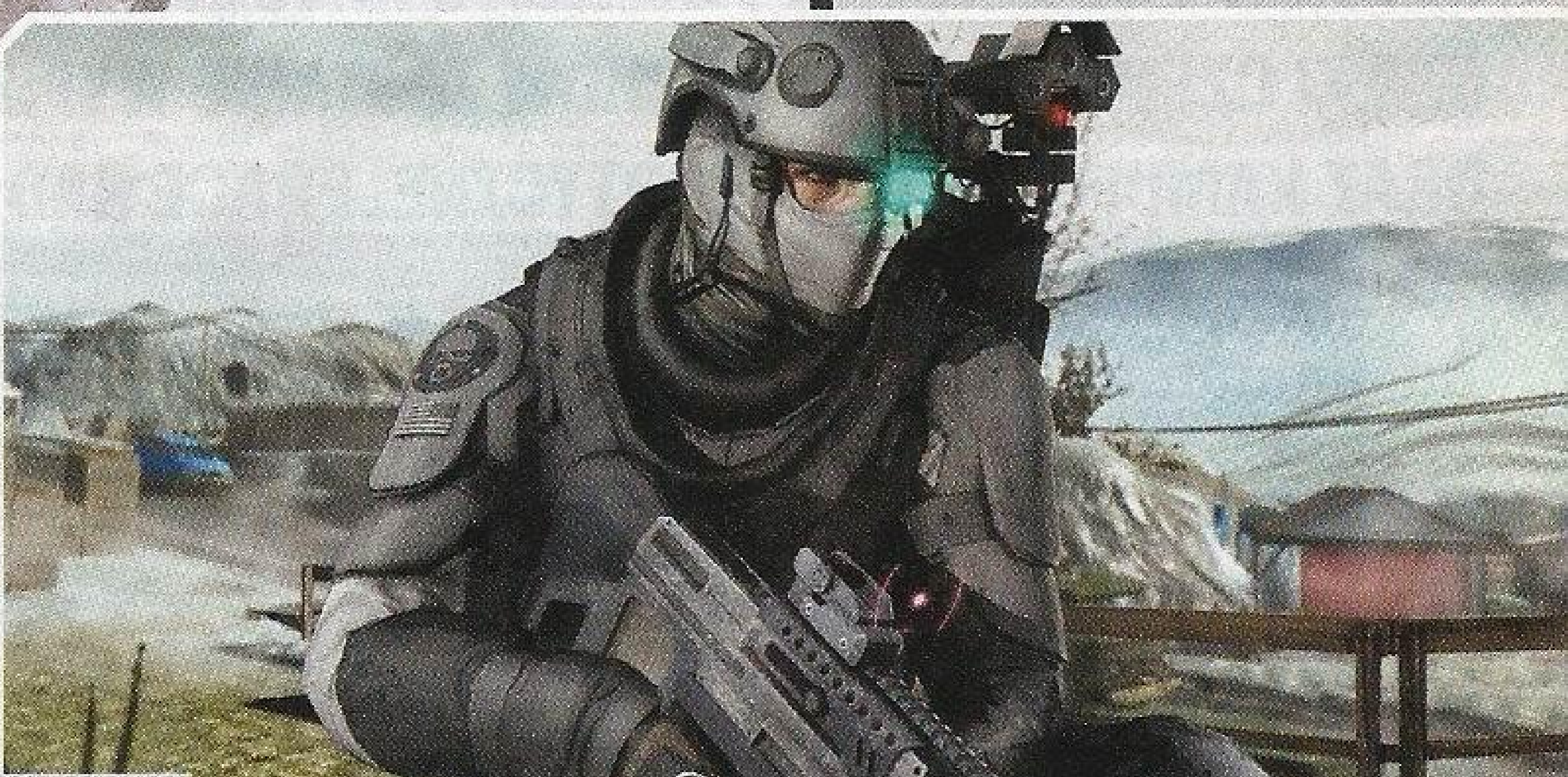
BEZ KARABINU JESTEM NIKIM

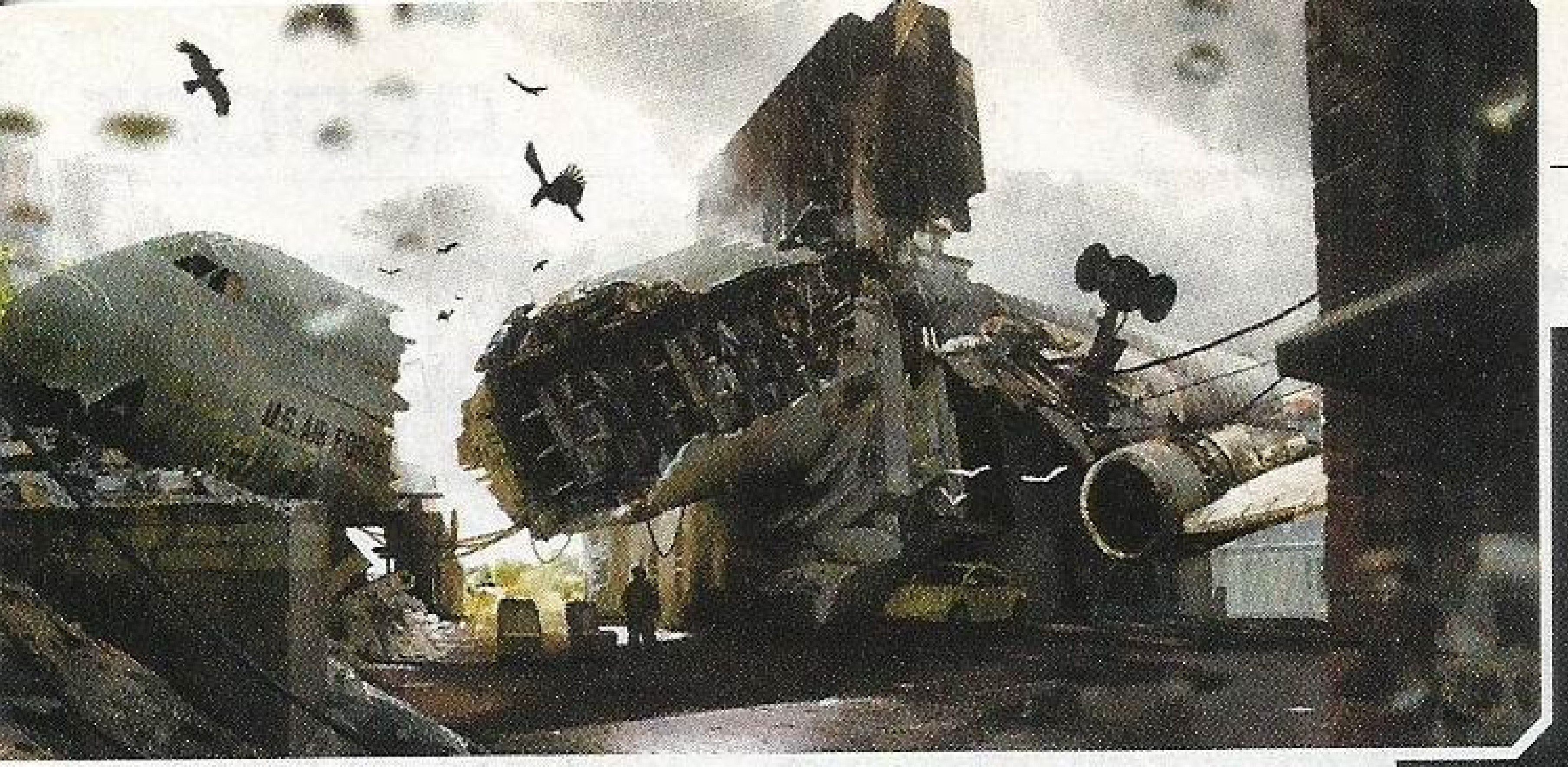
Istotnym elementem serii Ghost Recon zawsze była najnowocześniejsza technologia, gracze wcielali się w żołnierzy mających do dyspozycji sprzęt, nad którym w rzeczywistości dopiero trwały prace. Skoro dziś UAV (zdalnie sterowane, uzbrojone samoloty) oraz hełmy z HUDem nie są już science-fiction, autorzy postanowili przenieść akcję Future Soldier w okolice roku 2030, dzięki czemu oddział Duchów zostanie wyposażony w takie cacka, jak egzoszkielety oraz kamuflaże termooptyczne. Prace nad nimi trwają w rzeczywistości, kamuflaż Predatora, to nic innego, jak strój składający się z tysięcy małych kamer nagrywających obraz z otoczenia żołnierza oraz rzutników wyświetlających go na ubraniu. W Future Soldier nie będzie futurystycznych, kosmicznych broni z Halo, raczej rozwinięcie dzisiejszego arsenału.

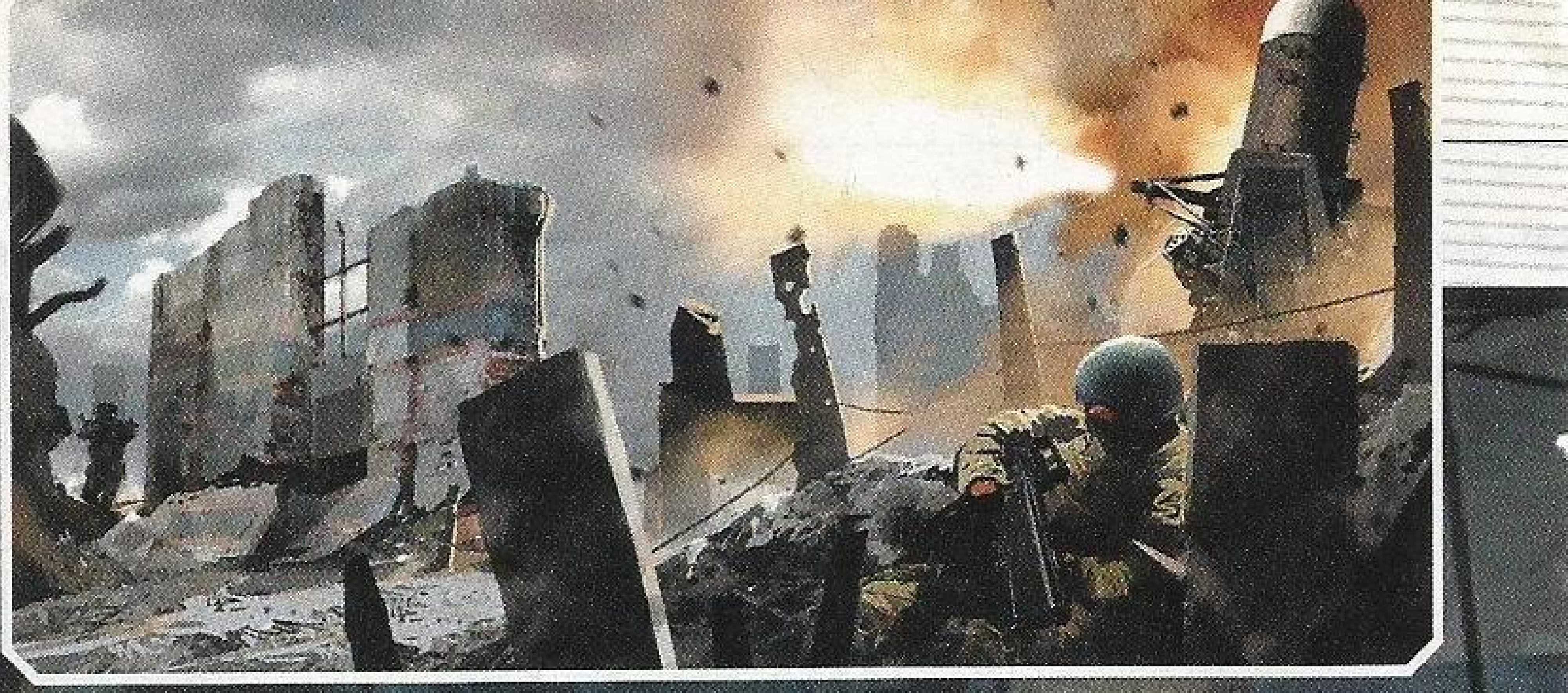
ROSYJSKI PREZYDENT ZOSTAŁ OBALONY PRZEZ UGRUPOWANIE ULTRANACJONALISTÓW, DO AKCJI WKRACZA CZTEROOSBOWY ODDZIAŁ DUCHÓW Z KOZAKIEM NA CZELE

Najlepszym przykładem jest wielofunkcyjny karabin dostępny dla klasy Commando, dający się łatwo i szybko rozbudować. Przy lufie znajdują się rozkładane nóżki, więc żołnierz może położyć się na ziemi, oprzeć na nich broń i ustabilizować celownik. Tylko nie wiem, czy znajdzie to zastosowanie w grze, bo ma być bardzo szybka, nie zabraknie nawet walki w zwarciu, ale może znajdą się momenty, gdy trzeba będzie na spokojnie zlikwidować cele.

Karabin da się zmodyfikować, żeby w drugim trybie strzału działał jak granatnik albo shotgun. Pytanie tylko, czy z taką wielofunkcyjną giwerą potrzebne będą jakiekolwiek



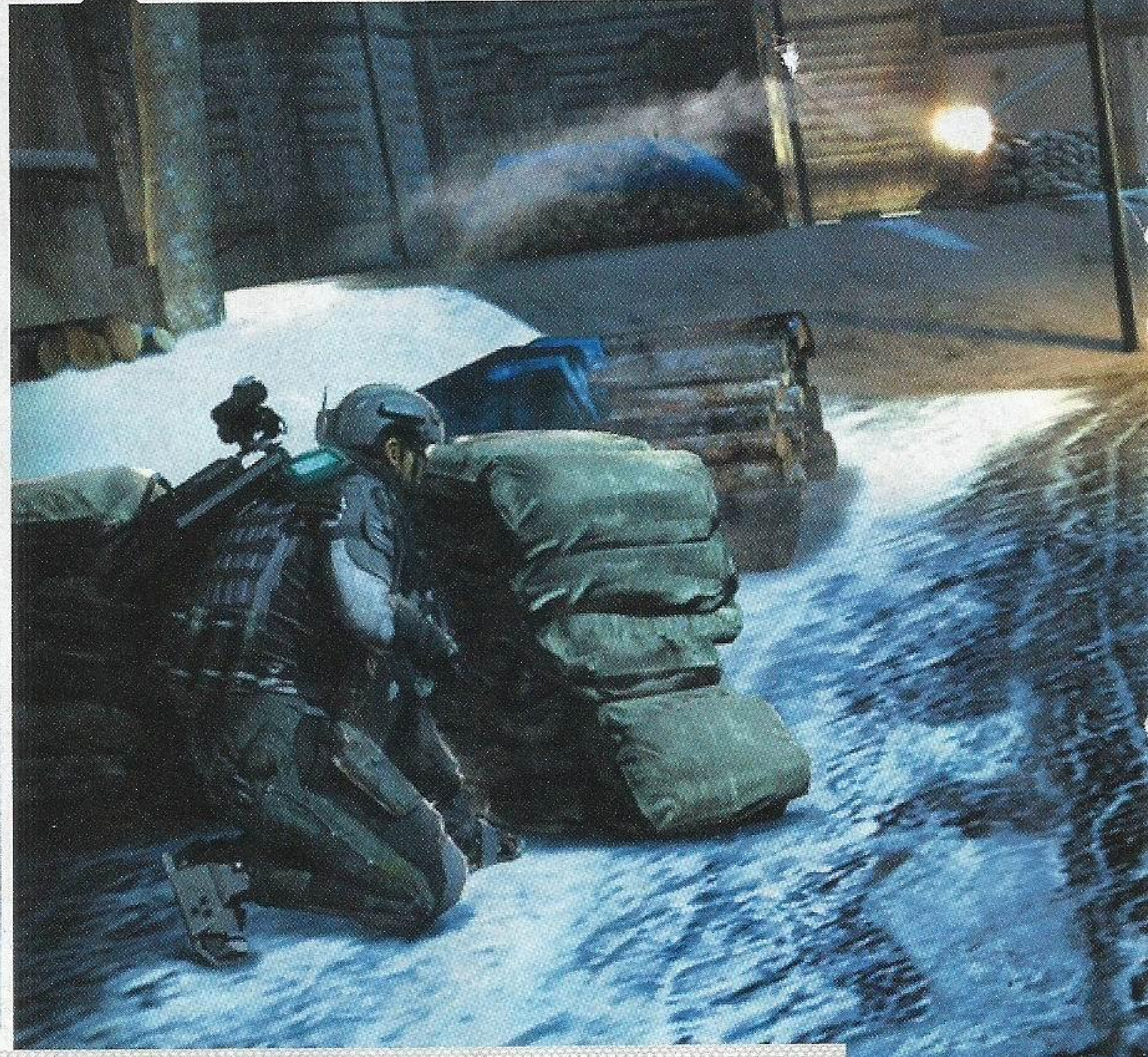




PO TRZECIEJ WOJNIE

Akcja gry ma toczyć się w okolicach 2030 roku, około piętnaście lat po wydarzeniach z Advanced Warfighter, a więc również po trzeciej wojnie światowej, w której gracze mogli wziąć udział grając w EndWar. Ciekawe jak fabuła Future Soldier będzie miała się do EndWar właśnie, w tamtej grze Ubisoft splótł serie Ghost Recon, Splinter Cell i Rainbow Six w jedno spójne uniwersum.

Niewiele wiadomo na temat wydarzeń przedstawionych w nowych przygodach Duchów poza tym, że rosyjski prezydent został obalony i do władzy doszli ultranacjonaliści. To gra spod znaku „Tom Clancy's", nie dziwcie się, że znowu sięgnięto po oklepany motyw walki Amerykanów z Rosjanami, zaskakujące by było, gdyby nagle akcja została przeniesiona w kosmos. Intrygująco prezentują się powyższe szkice przedstawiające zniszczone miasto, rozwalony samolot wygląda świetnie. Czyżby jednak miało zrobić się bardziej ponuro i dołująco? Przed oczami stanął mi Killzone 2, zwłaszcza drugi obrazek przypomina mi tę grę. Miodzio.



AUTORZY POSTANOWILI PRZENIEŚĆ AKCJĘ FUTURE SOLDIER W OKOLICE ROKU 2030, DZIĘKI CZEMU ODDZIAŁ DUCHÓW ZOSTANIE WYPOSAŻONY W TAKIE CACKA, JAK EGZOSZKIELETY ORAZ KAMUFLAŻE TERMOOPTYCZNE. PRACE NAD NIMI TRWAJĄ PRZECIEŻ W RZECZYWISTOŚCI

inne bronie. Zostanie ona wyposażona nawet w bagnet, a raczej tępy kawałek metalu służący do obezwładniania przeciwników (zamiast ataku kolbą) albo wyważania drzwi.

Autorzy nie chcieli pokazywać innych broni, podkreślili tylko, że wszystkie zaprojektowano tak, by były funkcjonalne, łatwe w obsłudze i jednocześnie wyglądały bardzo realistycznie.

KONTROLUJ SIĘ, KOZAKU

Rosyjski prezydent został obalony przez ugrupowanie ultranacjonalistów, do akcji wkracza czteroosbowy oddział Duchów z Kozakiem na czele. Autentycznie, bohater gry będzie miał ksywkę Kozak, a towarzyszyć mu mają między innymi Pepper i Bones. Dziwne, że tylko ja się uśmiałem, może ma z tym coś wspólnego fakt, że jako jedyny przedstawiciel polskich mediów oglądałem Future Soldier.

Zaintrygował mnie sposób, w jaki przedstawiana będzie fabuła gry. Zamiast klasycznych przerywników filmowych, przygotowane zostaną grywalne, krótkie misje, podczas których gracze wcielą się w świadka wydarzeń. Porwanie prezydenta zobaczą z oczu jednego z jego ochroniarzy. Nie będzie on ani tak dobrze wyposażony ani tym bardziej wyszkolony, jak Duchy, więc nie zdziwię się, jeśli szybko zarobi kulkę. To byłoby bardzo w stylu Call of Duty, gdzie również – choćby na moment – gracze wcielali się w kilka postaci, które po chwili ginęły.

Autorzy obiecują fabułę na wysokim poziomie, bohaterowie zawsze będą mieli dobry powód, żeby wyruszyć na misję, w trakcie której będą zdani tylko na siebie i sami podejmą kluczowe decyzje odnośnie sposobu wykonania misji, zdjęcia kluczowych celów, itp. Umiejętność adaptacji do zmiennych warunków to jedna z najważniejszych cech Żołnierzy Przyszłości, o których Ubi Paris mówi, że są jak F-16 wśród samolotów. Maleńka grupa Duchów jest w stanie pokonać całą armię, każdy z jej członków jest diabelnie inteligentny i zabójczo niebezpieczny jeszcze zanim weźmie do ręki broń. Filtrując te informacje z piarowego bełkotu, chodzi o to, że Kozak i spółka to specjaliści od Krav Magi, w zwarciu obezwładnią przeciwnika stosując brutalne CQC, o którym szerzej w ramce na sąsiedniej stronie.

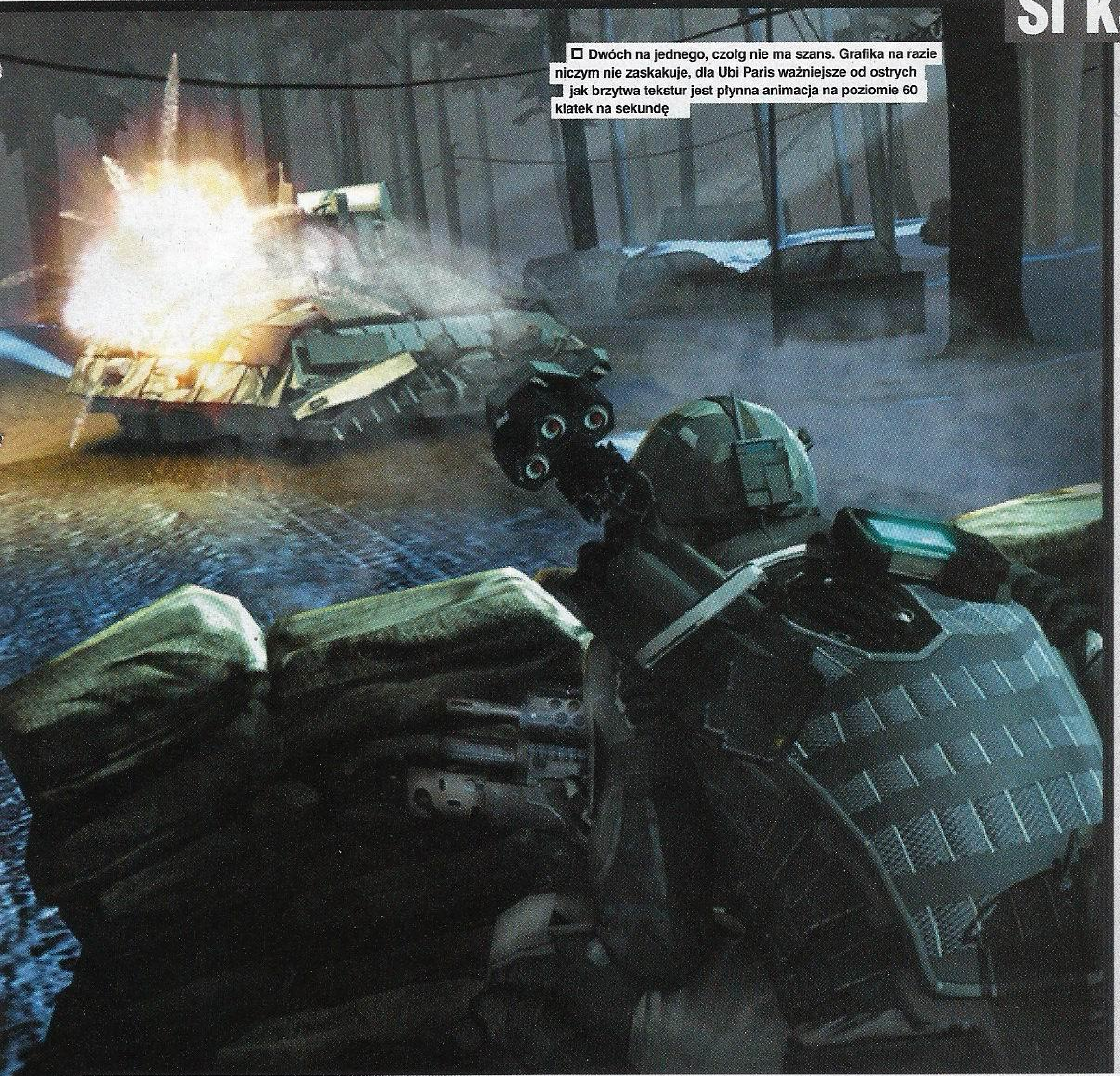
LAJTOWA ZABAWA

Gdy Kozak rzucił się do biegu, a kamera zjechała nisko do ziemi i pokazała akcję tak, że bohater zasłonił sporą część ekranu i kompletnie nie dało się celować, przed oczami stanęła mi gra autorstwa Cliffa Bleszinskiego. Gearsowo wygląda również przyklejanie się do osłon i przemieszczanie pomiędzy nimi. Bohater fachowo rzucił się panterką, by ukryć się za samochodem, później wślizgiem dojechał do osłony i ostrzelał na ślepo nie wychylając się stojących za nią przeciwników.

Zaprezentowano krótki fragment tylko jednego poziomu, akcja toczyła się w Norwegii, oddział Duchów szedł wąską ulicą, z lewej strony osłonięty górską ścianą, z prawej barierką chroniącą przed upadkiem w przepaść. Nie przypominam sobie, żebym w grach miał okazję podziwiać norweskie fiordy, za to dość dobrze kojarzę motyw z myśliwcem, który pojawia się znikąd i wypuszcza rakiety w kierunku bohaterów.

Wybuchy brzmią fantastycznie, Ubi zachwala udźwiękowienie gry, ma być wyraźnie słyszalne skąd padają strzały, a osoby dysponujące porządnym zestawem kina domowego usłyszą jak kule śmigają im koło uszu.

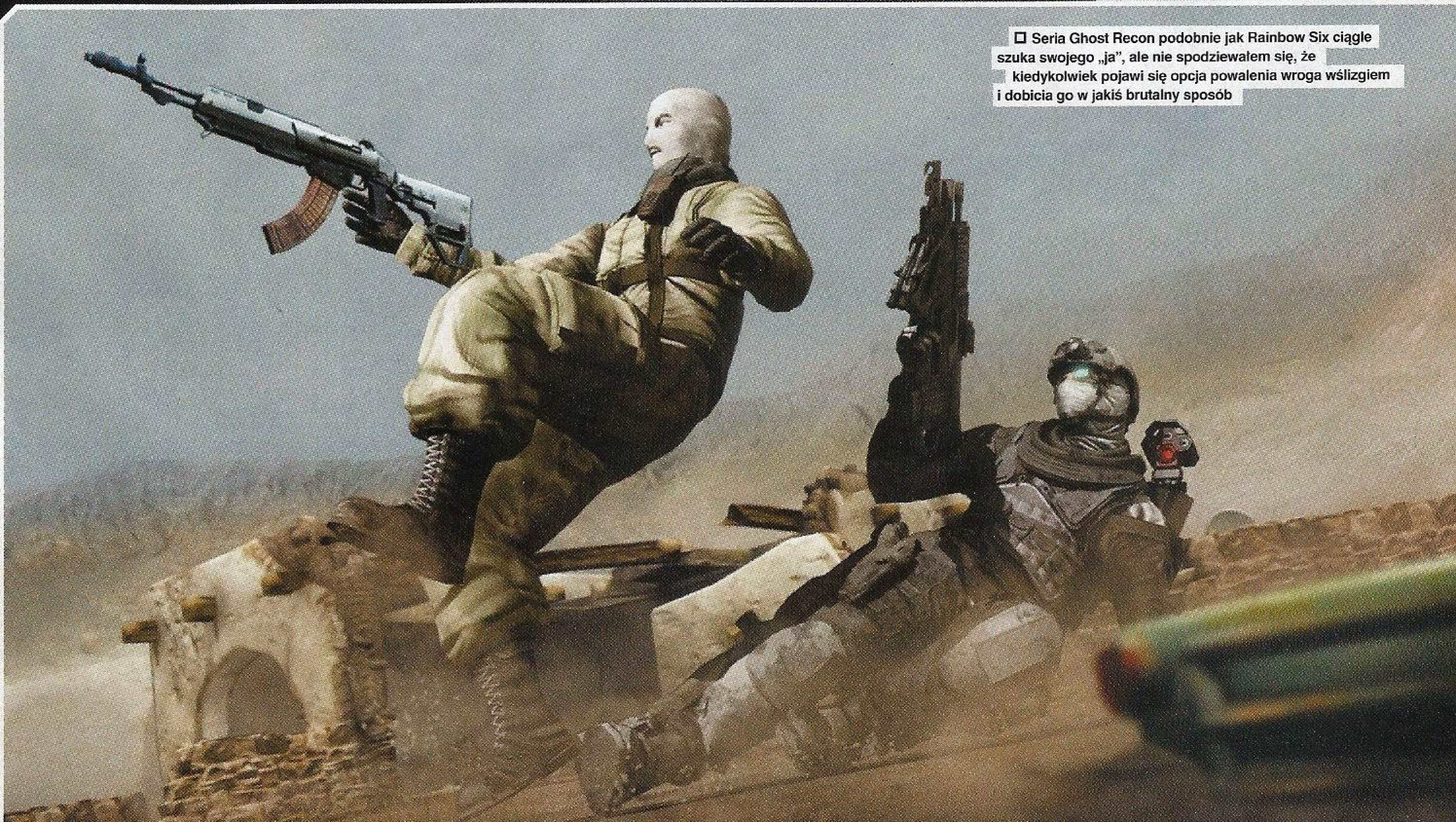
Czujnym okiem krytyka przyjrzałem się fragmentowi zaprezentowanego poziomu, na ulicy stało sporo aut i ciężarówek, ktoś ustawił



☐ Dwóch na jednego, czołg nie ma szans. Grafika na razie niczym nie zaskakuje, dla Ubi Paris ważniejsze od ostrych jak brzytwa tekstur jest płynna animacja na poziomie 60 klatek na sekundę

SI KJU SI

Nowy Ghost Recon prezentowany był po raz pierwszy, więc był to bardzo wczesny kod, ale już teraz gra śmigała niemal cały czas w stałych sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę. Dlaczego Ubi Paris zależy na płynnej animacji i szybkiej rozgrywce? Dzięki temu możliwe stało się skrócenie dystansu między bohaterem a przeciwnikiem, Kozak błyskawicznie podbiega do wroga i obezwładnia go. Zakłada dźwignie, wykręca ręce, powala wroga na ziemię podcinając go albo przerzucając przez bark, odbiera mu broń i dobija kopiąc w głowę. Animacje będą kontekstowe, wszystko zależy od miejsca, skąd przeprowadza się atak. Inaczej wygląda czajenie się za rogiem i chwycenie przechodzącej obok niczego nieświadomej ofiary, a inaczej zeskoczenie jej na głowę na przykład z dachu ciężarówki. Zaprezentowano film z sesji motion-capture, w której wzięli udział mistrzowie Krav Magi, wyglądało to szalenie widowiskowo, podobało mi się wyszarpywanie karabinu przeciwnikowi, zarządziła scenka, gdy bohater sam musiał się wyrwać z dźwigni i skontrować. Niestety, nie pokazano tych animacji zaimplementowanych w grze, widziałem tylko jak Kozak zaatakował wroga od tyłu i... Skuł go kajdankami. Miałem nadzieję, że zobaczę mózg wypływający z czaszki zmiażdżonej ciężkim butem, ale najwyraźniej Future Soldier nie będzie aż tak krwawa, jak Gears of War 2, do której zresztą w kilku aspektach jest bardzo podobna.



☐ Seria Ghost Recon podobnie jak Rainbow Six ciągle szuka swojego „ja", ale nie spodziewałem się, że kiedykolwiek pojawi się opcja powalenia wroga wślizgiem i dobicia go w jakiś brutalny sposób

☐ Kaxi był w Norwegii i mówi, że jest tam pięknie, ja jeszcze nie miałem okazji i wygląda na to, że najpierw wybiorę się tam wirtualnie. Bardzo ładny widoczek, aż się prosi, żeby coś wybuchło

również barykady, więc osłon nie brakowało, a miało też co wybuchać i płonąć. Dym ograniczał widok, samolot przelatywał nad głowami, jeśli twórcy gry chcieli oddać wrażenie uczestnictwa w hollywoodzkim filmie, to udało im się całkiem nieźle, choć nie jestem pewien, czy fanom serii Ghost Recon przypadnie to do gustu.

To oczywiście był pierwszy pokaz gry, wczesnego, niedopracowanego kodu, więc grafika jeszcze nie zachwycała, a zakładam, że zachwyci, bo dawno już nie widziałem brzydkiej wysokobudżetowej gry wydanej przez Ubisoft.

Zaskoczył mnie styl grafiki, Future Soldier przynajmniej na tym norweskim etapie wyglądał jeszcze bardziej kolorowo niż Army of Two: The 40th Day. Uzyskano lekko komiksowy styl, absolutnie nie chodzi mi o cel-shading, wskazuję tylko na nieoczekiwany odwrót od realistycznego podejścia w Advanced Warfighter. Myślałem, że to będzie kolejny poważny shooter, a odniosłem wrażenie, że szykuje się radosna, festyniarska jatka w stylu Unreal Tournament 3. Może to tylko złudzenie, zwłaszcza, że na screenach gra prezentuje się lepiej, niemniej tak to wyglądało na pierwszy rzut oka.

PRACA DRUŻYNOWA

Dzięki systemowi drop in/drop out do zabawy w dowolnym momencie będą mogli dołączyć (albo wyjść) inni gracze, a akcja nie zostanie przerwana. Inaczej niż w Gearsach, dołączając do zabawy trzeba będzie pamiętać, że każdy bohater spełnia konkretną funkcję w zespole, klasy postaci nie da się zmienić. Zresztą, gra sama narzuci również klasę dla Kozaka, co ma zapewnić różnorodność rozgrywki, więc czasami przypadnie mu rola snajpera albo sapera-inżyniera. I fajnie, bo nie o samą rozpierduchę tu chodzi, choć patrząc na wyposażenie klasy commando można odnieść takie wrażenie.

Oprócz opisywanego wcześniej karabinu, commando będzie miał mały moździerz przymocowany do lewego barku oraz wizjer zasłaniający lewe oko. Wyświetlą się na nim wszystkie ważne informacje o celach misji, posłuży również jako celownik dla moździerza – wystarczy, że Kozak popatrzy w punkt, a spadną tam pociski. Jak to się przełoży na rozgrywkę? Najprawdopodobniej będzie to po prostu zwykłe lockowanie się na celu.

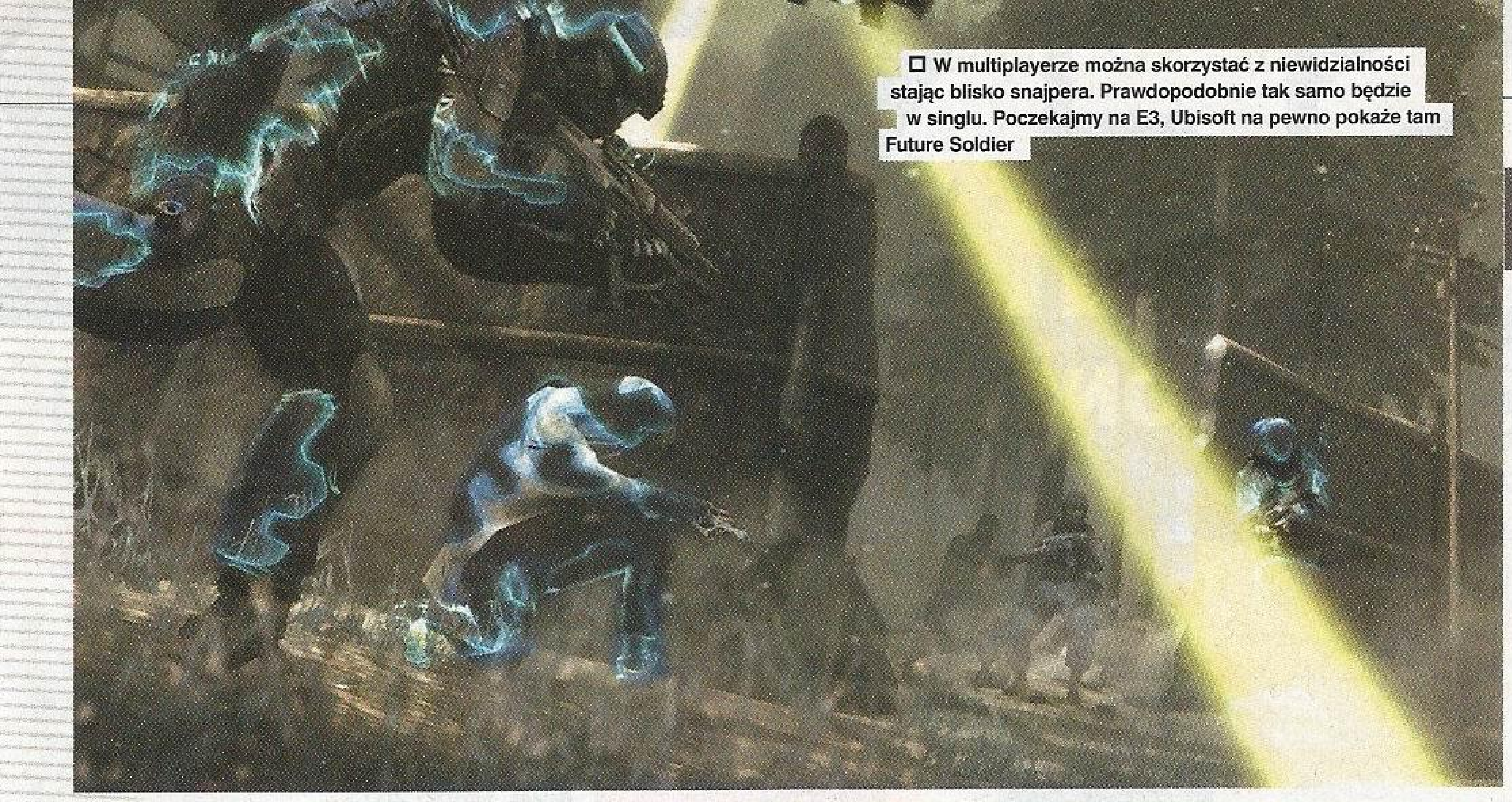
Commando to klasa nastawiona na wygrzew, dlatego kamuflaż optyczny, o którym wspominałem wcześniej, nie zdałby egzaminu. Posługiwać się nim będzie snajper, a dodatkowo zostanie wyposażony w urządzenie przypominające sonar, wykorzystujące fale dźwiękowe do wykrycia i ustalenia pozycji wrogów. Najbardziej jednak przypadła mi do gustu klasa engineer. Co powiecie na możliwość kontrolowania uzbrojonego UAV? Inżynier w kieszeni znajdzie małą bombkę EMP, która powinna rozwiązać problem przeciwników z nadmiernym poborem prądu, wyłączając im wszystkie urządzenia elektroniczne.

Spójrzcie na metalowe „buty" żołnierzy – to fragment egzoszkieletu, który wzmocni ich siłę, dzięki czemu będą mogli nosić tonę sprzętu i się przy tym nie spocą. Zachowanie zwinności i szybkości w warunkach bojowych jest bardzo ważne, zwłaszcza jeśli bohaterowie mają walczyć w zwarciu, oby tylko Kozak nie skakał wzwyż na kilka metrów, jak postacie w Halo.

Najbardziej obawiam się, jak autorzy zaprojektują misje, by każdy z członków oddziału miał coś do roboty. Jeśli akcja będzie tak intensywna, jak na zaprezentowanym norweskim poziomie, snajperowi nie pozostanie nic innego, jak wziąć aktywny udział w walce. Tylko po co wtedy podział na klasy? Nie wątpię, że twórcy gry mają swoją wizję, ale najwyraźniej na razie było zbyt wcześnie, żeby się nią podzielili.

Za to bardzo chętnie mówili o „rewolucyjnym" multiplayerze, a nawet zaprezentowali go w akcji na pustynnej mapie. Akcja gry będzie toczyć się w różnych miejscach globu, nie tylko w Rosji i Norwegii, spodziewajcie się najróżniejszych miejscówek, od zaśnieżonych górskich okolic po pustynne klimaty, jak w Bad Company 2.

☐ Duch leży i strzela, czy robi wślizg i strzela? Jak myślicie? Stawiam na tę drugą opcję. Tak czy siak, oprawa jest bardziej „optymistyczna" (tudzież „pozytywna") niż w Gears of War



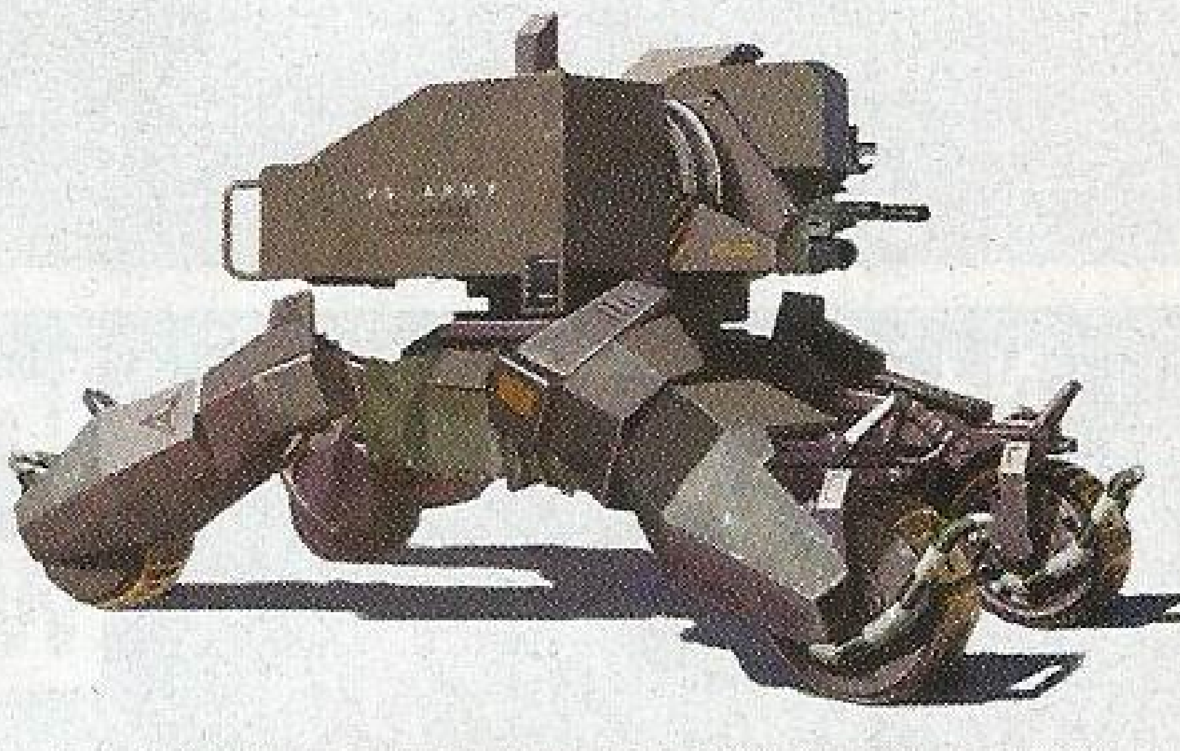
☐ W multiplayerze można skorzystać z niewidzialności stając blisko snajpera. Prawdopodobnie tak samo będzie w singlu. Poczekajmy na E3, Ubisoft na pewno pokaże tam Future Soldier

JA, RUDY 102

Drone'y pojawią się w kampanii singlowej, da się nimi zdalnie sterować, wspomogą bohaterów dużą siłą ogniową – nie ma to jak opancerzona maszyna ze słusznych rozmiarów chaingunem. Te roboty pojawią się również w multiplayerze jako jedna z klas! Właśnie tak, będzie można hasać po mapie w takiej nietypowej postaci. Wciąż zastanawiam się, czy autorzy gry mówili serio odnośnie balansu klas i systemie „papier-nożyce-kamień", ale niech będzie, że im wierzę. Widziałem jak taki drone zasuwa po płaskim terenie, pewnym zaskoczeniem był widok maszyny z gracją pokonującej niskie schody. Wychodzi na to, że niełatwo będzie przed nią uciec.

Skoro drone'y będą klasą taką samą, jak commando, czy engineer, oznacza to, że w taki sam sposób będą się rozwijać, zdobywać punkty doświadczenia, awansować na kolejne poziomy i odblokowywać nowe perki. System rozwoju postaci z Call of Duty przyjął się już w multiplayerowych strzelankach, Ghost Recon nie wyłamie się ze schematu.

W sieciowych starciach jednocześnie weźmie udział szesnastu graczy, połowa wcieli się w Amerykanów, a połowa w Rosjan, którzy również mają mieć dostęp do najnowszych technologii, w tym również do drone'ów. W singlu Ruscy będą chłopcami do bicia, na szczęście w multi siły się wyrównają.



REWOLUCJĄ W ZABAWIE WIELOOSOBOWEJ MA BYĆ OPCJA LINK-UP, CZYLI PODCZEPIANIE SIĘ DO INNEGO GRACZA Z TEJ SAMEJ DRUŻYNY. WYSTARCZY RAZ KLEPNĄĆ PRZYCISK, A WOJAK PRZYKLEI SIĘ DO PARTNERA I AUTOMATYCZNIE SAM BĘDZIE ZA NIM CHODZIŁ

W KUPIE SIŁA

Rewolucją w zabawie wieloosobowej ma być opcja Link-Up, czyli podczepianie się do innego gracza z tej samej drużyny. Wystarczy raz klepnąć przycisk, a wojak przyklei się do partnera i automatycznie sam będzie za nim chodził. Z perspektywy podczepionego, gra staje się shooterem na szynach, można jedynie obracać się i strzelać. To bardzo dobre rozwiązanie dla osób z mniejszych skillem lub dopiero rozpoczynających zabawę wśród prosów. Przyklejając się do doświadczonego gracza nie trzeba przejmować się nieznajomością mapy, można skupić się na pilnowaniu pleców takiego prosa, a w międzyczasie uczyć się poziomu.

Pomysł może i ciekawy, ale niekoniecznie dla osób, do których podczepi się jakiś świeżak. Otóż, gracz nie będzie mógł samemu pozbyć się niechcianego partnera, choć jestem przekonany, że kilka skarg ze strony społeczności sprawi, że Ubi Paris wprowadzi do gry taką możliwość.

Do jednej osoby maksymalnie dołączą trzy inne, czteroosobowa grupka na pewno będzie stanowić łatwy cel, ale skryte zbliżenie się do niej może sprawić problemy. Jak to zrobić? Na przykład wykorzystując umiejętności drużynowe. Gdy gracze z jednej drużyny znajdą się blisko siebie, będą mogli skorzystać z dobrodziejstw klasy partnera albo w jakiś sposób sami go wspomogą. Na przykład, wystarczy podejść do snajpera, by stać się niewidzialnym dzięki jego kamuflażowi termooptycznemu. Nie trzeba nawet używać opcji Link-Up. W drugą stronę, commando stanie się jeszcze bardziej zabójczy, kiedy znajdzie się w towarzystwie, bo wystrzeli ze swojego przenośnego moździerza kilka pocisków tam, gdzie patrzy każdy z towarzyszy.

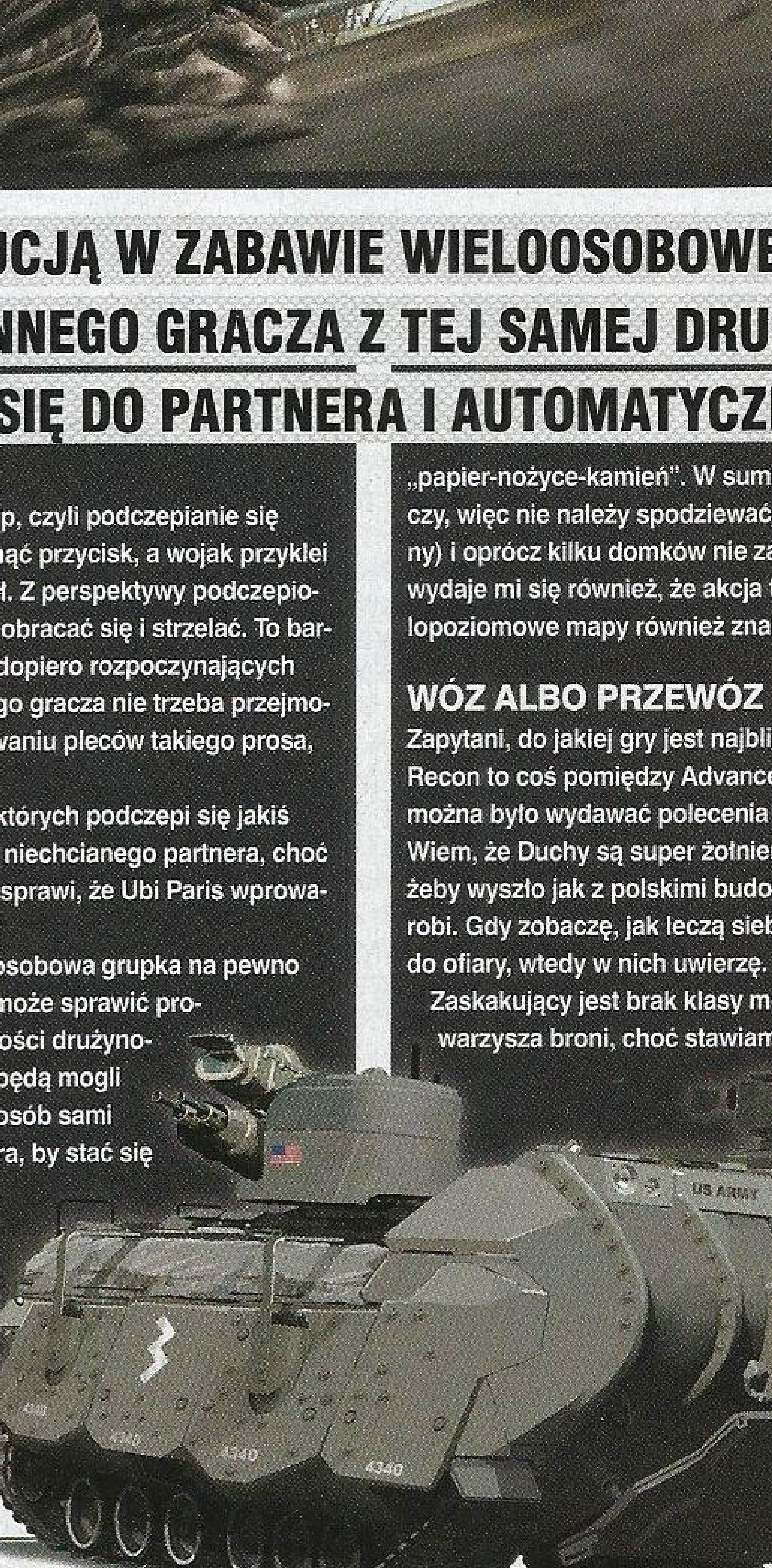
Żadna z klas nie będzie wyraźnie silniejsza od pozostałych, przy balansowaniu zastosowano system „papier-nożyce-kamień". W sumie w multiplayerze na jednej mapie zagra szesnastu graczy, więc nie należy spodziewać się rozległych poziomów, widziałem tylko jeden (pustynny) i oprócz kilku domków nie zauważyłem zbyt wielu miejsc, gdzie można się przyczaić, wydaje mi się również, że akcja toczyła się na płaskim terenie, ale trzymam kciuki, by wielopoziomowe mapy również znalazły się w grze.

WÓZ ALBO PRZEWÓZ

Zapytani, do jakiej gry jest najbliżej Future Soldier, autorzy odpowiedzieli, że nowy Ghost Recon to coś pomiędzy Advanced Warfighter i Rainbow Six: Vegas. To ciekawe, bo w obu można było wydawać polecenia partnerom, a tutaj trzeba zaufać sztucznej inteligencji. Wiem, że Duchy są super żołnierzami i potrafią o siebie zadbać, jednak nie chciałbym, żeby wyszło jak z polskimi budowlańcami – jeden robi jak się patrzy, reszta patrzy jak się robi. Gdy zobaczę, jak leczą siebie nawzajem i nie przeszkadzają mi w podkradaniu się do ofiary, wtedy w nich uwierzę.

Zaskakujący jest brak klasy medyk, każdy z żołnierzy będzie mógł opatrzyć rannego towarzysza broni, choć stawiam dolary przeciwko orzechom, że jak Kozak oberwie zbyt mocno, nikt nie przybiegnie mu z pomocą i wyświetli się ekran „Game Over".

Wyszedłem z pokazu Future Soldier bez wielkiego entuzjazmu, zmiany jakie proponuje Ubisoft Paris są bardzo duże i gra może okazać się hitem, średniakiem, ale równie dobrze kompletnym niewypałem. Mając na uwadze, że był to dopiero pierwszy pokaz nowego Ghost Recona, a do premiery co najmniej pół roku, pozostaję umiarkowanym, ale jednak, optymistą. //mielu



RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

57 **How To Train Your Dragon**
PlayStation 3, Xbox 360, Wii

58 **echoshift**
PSP

59 **Prison Break: The Conspiracy**
PlayStation 3, Xbox 360

60 **Metro 2033**
PlayStation 3, Xbox 360

62 **Lunar: Harmony of Silver Star**
PSP

62 **BlazBlue: Calamity Trigger Portable**
PSP

63 **Way of the Samurai 3**
PlayStation 3, Xbox 360

64 **Toy Soldiers**
Xbox 360

64 **Fret Nice**
Xbox 360

64 **Rocket Racing**
PSP, PlayStation 3

64 **Ice Road Truckers**
PSP, PlayStation 3

64 **Digi-Tiles**
PSP, PlayStation 3

64 **Scrap Metal**
Xbox 360

65 **Dante's Inferno**
PSP

66 **Dragon Age: Początek – Przebudzenie**
PlayStation 3, Xbox 360

68 **Fat Princess: Fistful of Cake**
PSP

68 **Eye of Judgment Legends**
PSP

69 **Superstars V8: Next Challenge**
PlayStation 3, Xbox 360

70 **Red Steel 2**
Wii

72 **Half-Minute Hero**
PSP

73 **Disney's Alice in Wonderland**
Wii

73 **Borderlands: Secret Armory of General Knoxx**
PlayStation 3, Xbox 360

73 **Resident Evil 5: Desperate Escape**
PlayStation 3, Xbox 360

74 **Resonance of Fate**
PlayStation 3, Xbox 360

76 **AC/DC Live: Rock Band**
PlayStation 3, Xbox 360

76 **Guitar Hero: Van Halen**
PlayStation 3, Xbox 360

77 **Moto GP 09/10**
PlayStation 3, Xbox 360

78 **Just Cause 2**
PlayStation 3, Xbox 360

80 **Supreme Commander 2**
Xbox 360

81 **Super Monkey Ball: Step & Roll**
Wii

81 **Endless Ocean 2**
Wii

82 **No More Heroes 2**
Wii

84 **Infinite Space**
NDS

84 **Picross 3D**
NDS

84 **WWE Smackdown vs. Raw 2010**
NDS

84 **So Blonde: Back to the Island**
NDS

84 **Pokemon: HeartGold/SoulSilver**
NDS

85 **Perfect Dark**
Xbox 360

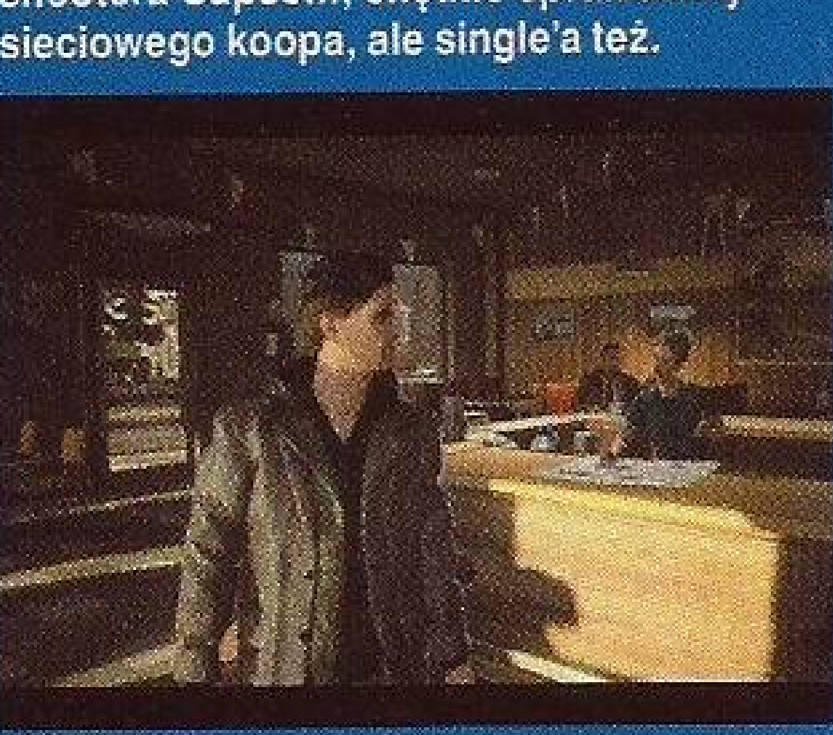
N+ MOST WANTED MAJ 2010

2010 FIFA WORLD CUP: SOUTH AFRICA

Wiemy, że to taka naprawdę lekko zmodyfikowana wersja FIFA 10, ale mimo to gramy w betę niemal codziennie.

LOST PLANET 2

Fax nie może się nachwalić najnowszego shootera Capcom; chętnie sprawdzimy sieciowego koopa, ale single'a też.



ALAN WAKE

Tajemnicza gra ostatecznie ukaże się w maju. Oby warto było czekać.

Inna Generacja 2010

Wii jest konsolą, na którą ukazuje się najwięcej gier od 3rd party developerów oraz najwięcej nowych tytułów (nie na licencji, nie sequeli). Wiele z nich jest wątpliwej jakości, nie brakuje miernych klonów trzech Wii killerów: Fit, Play i Sports. Żeby je wszystkie odpowiednio wyeksponować, sklepy musiałyby zwiększyć liczbę półek przeznaczonych na software dla konsoli Ninty. Jeżeli tego nie robią i Wii ma tyle samo miejsca, co konkurencja, rotacja tytułów jest większa, niż w przypadku PS3 i X360. Nie zapominajmy jednak, że w kółko eksponowane są gry Nintendo. Ludzie na Zachodzie znają tę markę i wiedzą, że kupując grę na tę konsolę nie nadzieją się na crapa. Reklamy Wii Fit, Play i Sports też robią swoje, tymczasem firmy wolą reklamować swoje gry w wersjach na HD-geny.

Zbierając to wszystko do kupy, na „krzywo stojące pudełko" ukazuje się mnóstwo tytułów, ale na sofcie zarabia przede wszystkim Nintendo, które ostatnio przyznało, że potrzebuje wsparcia ekip 3rd party, bo samo nie potrafi robić gier core'owych i „dorosłych".

„Przede wszystkim" nie oznacza „wyłącznie", pomimo ogromnej konkurencji już ponad 70 tytułów na Wii przekroczyło barierę miliona sprzedanych egzemplarzy. Około 20 mniej niż w przypadku Xboxa 360 i 20 więcej niż na PS3. Pytanie, jakie to są gry. Seria LEGO, Guitar Hero, EA Sports Active, Just Dance, Rayman Raving Rabbids, My Sims, Super Monkey Ball, Punch Out!! I tylko kilka mocno core'owych tytułów, jak Call of Duty: World at War, czy Resident Evil 4.

W kwietniowym NEO+ recenzujemy aż dwa core'owe tytuły na Wii – Red Steel 2 i No More Heroes 2. Obie świetne, warte uwagi każdego gracza, mają szansę (RS2 większą) dobić do miliona sprzedanych egzemplarzy. Raczej nie do dwóch.

Wii w Polsce wciąż nie istnieje, ale na świecie ma tak mocną pozycję, że Sony i Microsoft postanowiły skopiować pomysł Ninty licząc, że też zarobią na grach zmuszających do ruszania się przed telewizorem. Pewności jednak nie mają, że coś uda im się ugrać.

Microsoft nie ma doświadczenia w produkcji i promowaniu tego typu gier, a na koncie porażki związane z Lips i Scene It, które nawet odrobinę nie zagroziły dominacji Buzza i SingStara w segmencie social-games. Sony już raz się w to bawiło przy okazji EyeToya, ale musi przekonać ludzi, że chcą PS3, czyli Wii HD (Move to zrzynka z Wiilota) z Blu-rayem, ale bez rodzinnych gier Nintendo. Casualom potrzeba Wii Sports, a nie SOCOMa.

Gdyby powtarzał się scenariusz poprzednich generacji, w tym roku powinniśmy poznać pierwsze informacje o następcach PS3 i Xboxa 360. Nie poznamy, bo firmy wpompowały w produkcję i marketing HD-genów zbyt dużo pieniędzy, które jeszcze muszą się zwrócić z nawiązką. A dopóki gracze nie marudzą, że grafika jest już przestarzała, że są zbyt duże ograniczenia w rozgrywce, itp., to znaczy, że jeszcze im się konsole tej generacji nie przejadły, a Sony i MS nie muszą się spieszyć z next-HD-genami. Zamiast tego spróbują dogonić Nintendo zmieniając swoje sprzęty, by stały się other-genami (jak czasem określane jest Wii) z HD i jako takie zareklamować je causalom.

I tylko śmiać się chce ze słów Kaza Hirai, szefa Sony Computer Entertainment, który powiedział cztery lata temu: „*Następna generacja nie zacznie się, dopóki my nie powiemy, że się zaczęła*". Nintendo już dawno tam jest, Kaz, a Wy dopiero stawiacie pierwsze nieśmiałe kroki. //Mielu

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON

GRAJĄCY RODZICE PROSZENI SĄ O UWAGĘ

txt: MIELU

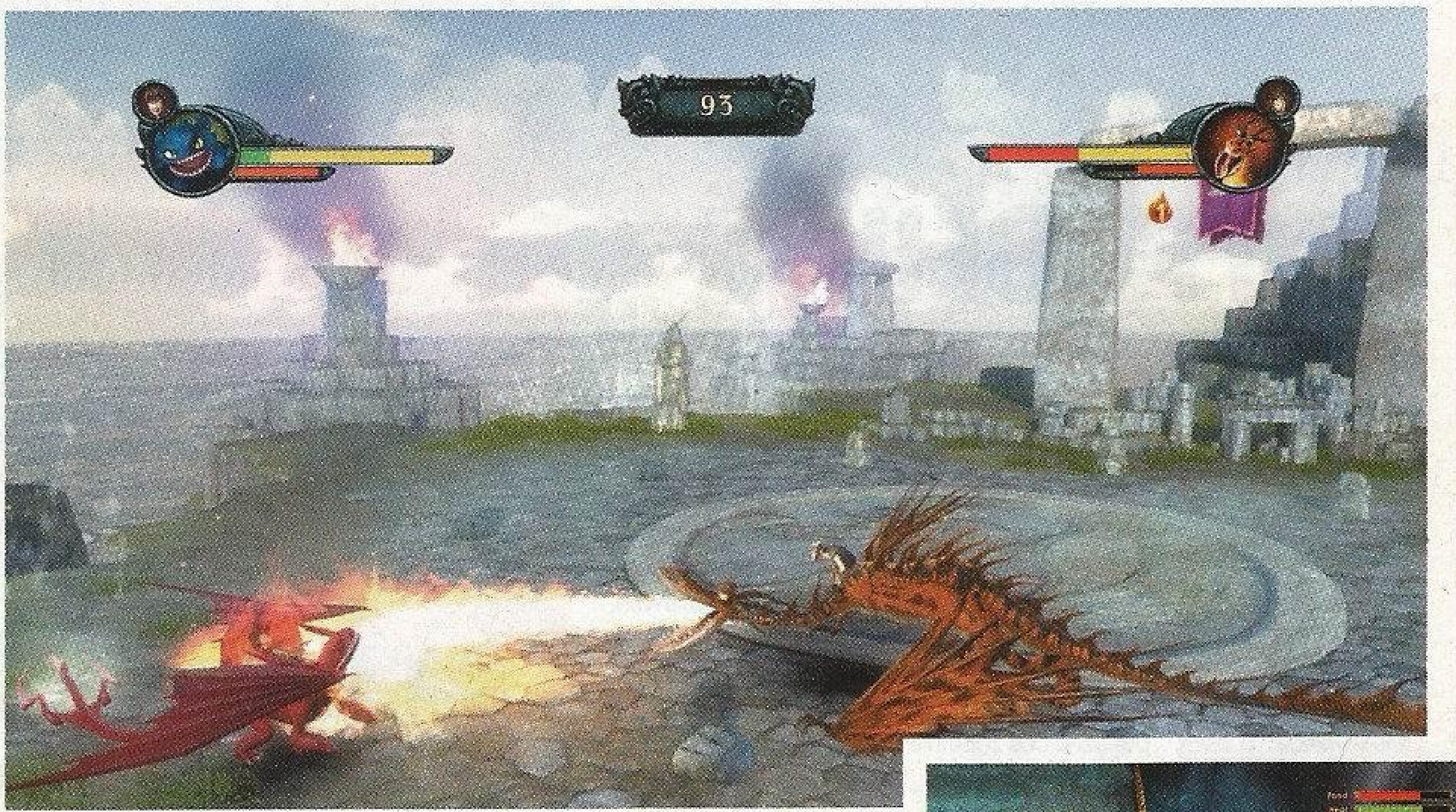
X360 | PS3 | Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: E. Libellules
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

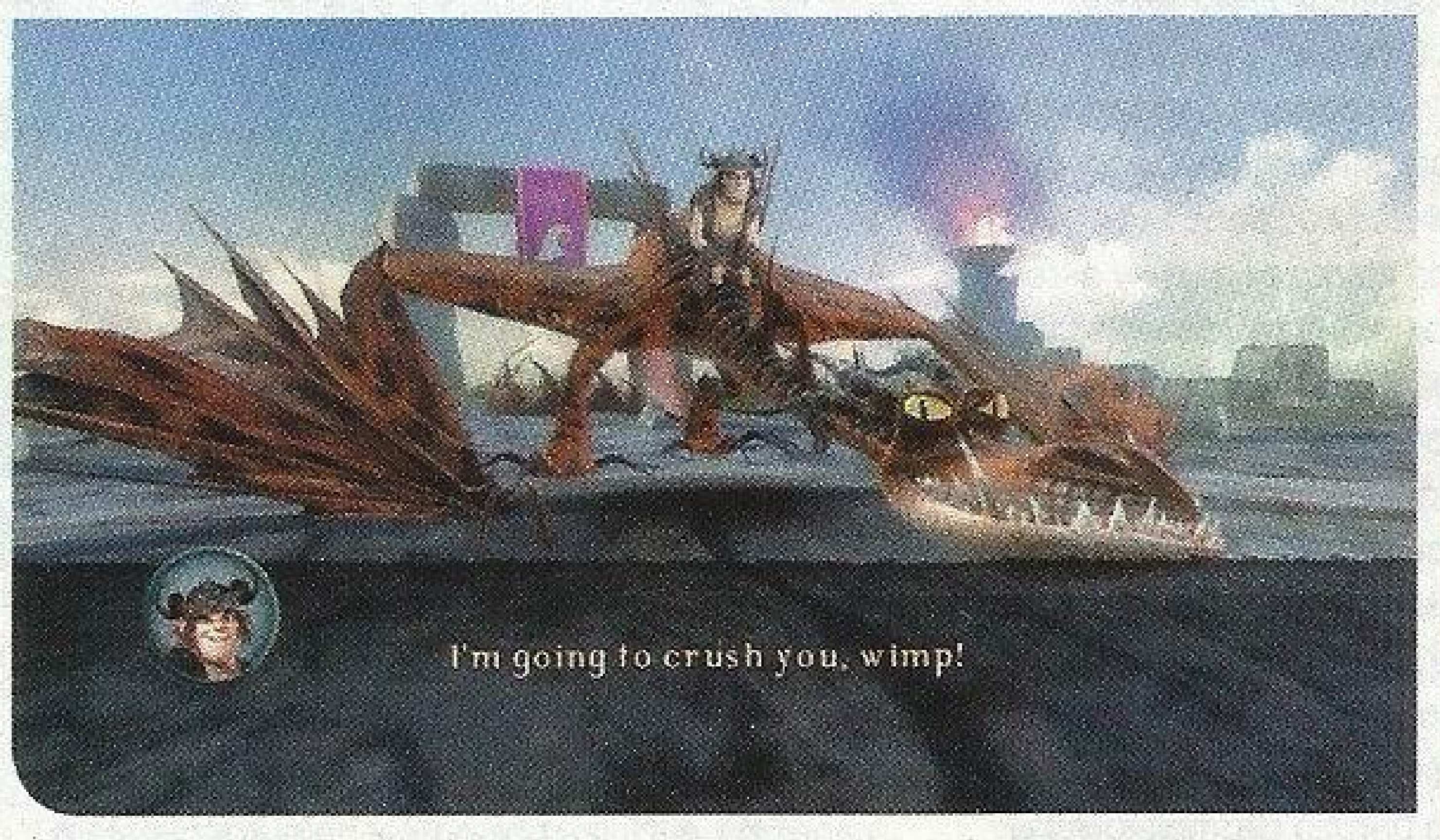
GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

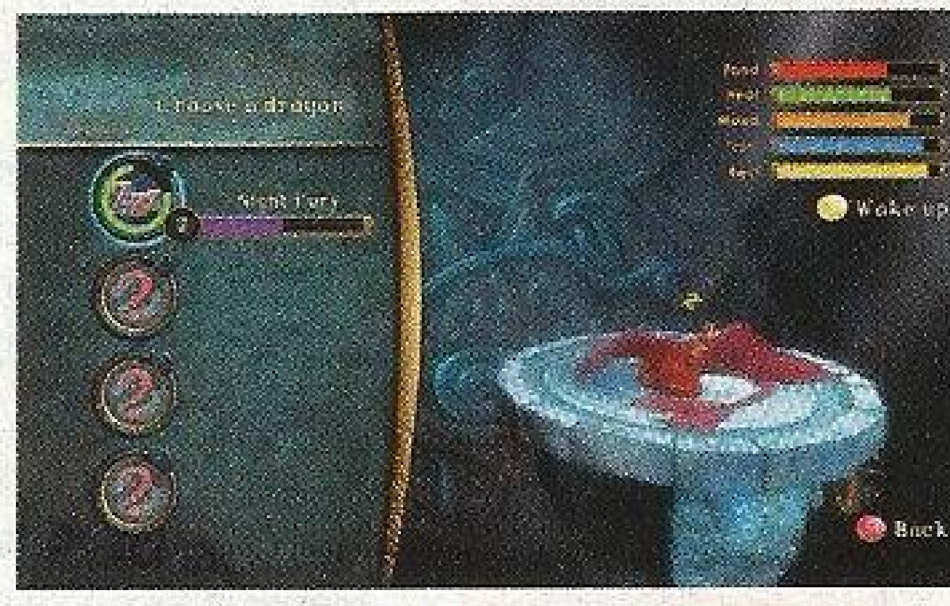
GULASH: How to Train Your Dragon jest ciekawsze niż większość gier dla dzieci na licencjach filmowych, cierpi jednak na klasyczne przypadłości tego typu crapów. Fajnie byłoby zobaczyć ładniejszą grafikę, świat gry jest tak mały, dzieje się w nim tak niewiele, więc nie uwierzę, że wykorzystano choć jedną czwartą mocy PS3 i Xboxa. Activision dało mało kasy na produkcję, więc developerzy oszczędzili na grafikach. 6/1

Czy wiecie jaka jest w tym roku najważniejsza gra dla Disneya? Toy Story 3. To nieważne, że będzie crapem, zauważą to tylko gracze core'owi, a nie rodzice kupujący ją dzieciom. Tak to już jest z grami na licencji filmowej, sprzedaje je tytuł, a nie zawartość płyty. Spodziewałem się, że How to Train Your Dragon będzie taką właśnie grą i niewiele się pomyliłem, wystarczy kilka minut, by zauważyć, że została wyprodukowana niskim kosztem: grafika jest marna, akcja toczy się na kilku niewielkich miejscówkach wyglądających jakby zaprojektował je czwartoklasista, przeciwników da się pokonać klepiąc w kółko jeden przycisk. A jednak zaliczenie gry Entranges Libellules (fachowa nazwa) do grona crapów wydaje mi się niewłaściwe. Gdybym miał dziecko popykujące od małego w coś na konsoli i chciałbym, żeby zrobiło krok dalej i pograło w coś trudniejszego, ale też nie zniechęcającego, kupiłbym właśnie How to Train Your Dragon. To może być dobre wprowadzenie do świata trudniejszych, bardziej rozbudowanych gier.

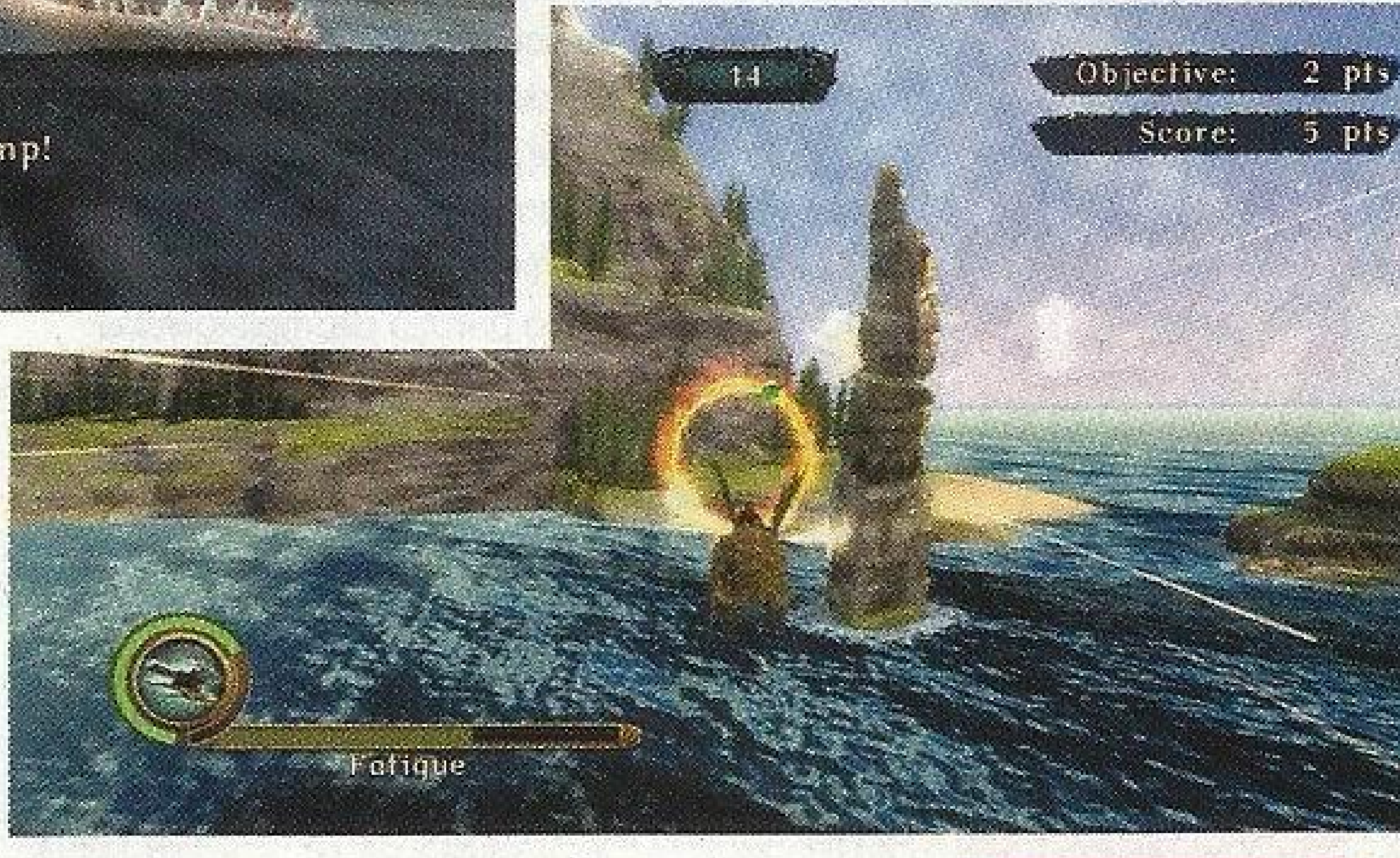


JEDYNY TAKI SMOK Stworzeniu można zmienić wygląd pyska, dorobić rogi i kolce na grzbiecie, ogon zakończyć trójzębem, poszarpać skrzydła, dokleić małe skrzydełka przy łapach, zmienić kolor skóry. Kustomizacja pozwala stworzyć niepowtarzalną bestyję.





TAMAGOCHI Opiekowanie się smokiem jest bardzo proste, nie trzeba go rano wyprowadzać na spacer, czy bawić się z nim piłką. Bardzo dobrze, młodzi gracze nie muszą być rzucani od razu na głęboką wodę.



CO KROK TO SMOK

Zgodnie z tytułem, zabawa polega na trenowaniu smoka, a nawet czterech, bo maksymalnie tyle bestii bohater albo bohaterka może trzymać w piwnicy swojego domu. Na początku wybiera się jedną z dwóch postaci, co niczego tak naprawdę nie zmienia poza tym, że gra się albo chłopcem albo dziewczynką. Wierzcie mi, taka decyzja to duża sprawa dla młodego człowieka. Gra nie wyjaśnia kim są obie postacie, akcja toczy się po wydarzeniach ukazanych w filmie „Jak wytrenować smoka". Na dobrą sprawę fabuły tutaj nie ma, jeśli coś się dzieje, to tylko po to, by usprawiedliwić walkę smoków.

How to Train Your Dragon jest przede wszystkim trójwymiarowym mordobiciem, tylko zamiast mistrzów sztuk walki do pojedynków stają smoki i siedzący na ich grzbietach treserzy. Niezbyt to mądre, bo stworzenia potrafią ziać ogniem i chętnie to robią. Poza tym blokują, podskakują, zadają ciosy lekkie i mocne, a nawet łączą je w efektowne i skuteczne kombinacje. System walki skomplikowaniem Virtua Fighter nie przebija, a inteligencja przeciwników zawodzi, większość walk da się wygrać używając zabójczo trudnej techniki: silny cios, silny cios, silny cios, silny cios… Na szczęście młody adept konsolowego grania nie musi tego wiedzieć, warto zachęcać go do używania różnych combosów, ziania ogniem, robienia uników na boki i odskakiwania do tyłu. Gdyby tylko smoki reagowały bez opóźnienia…

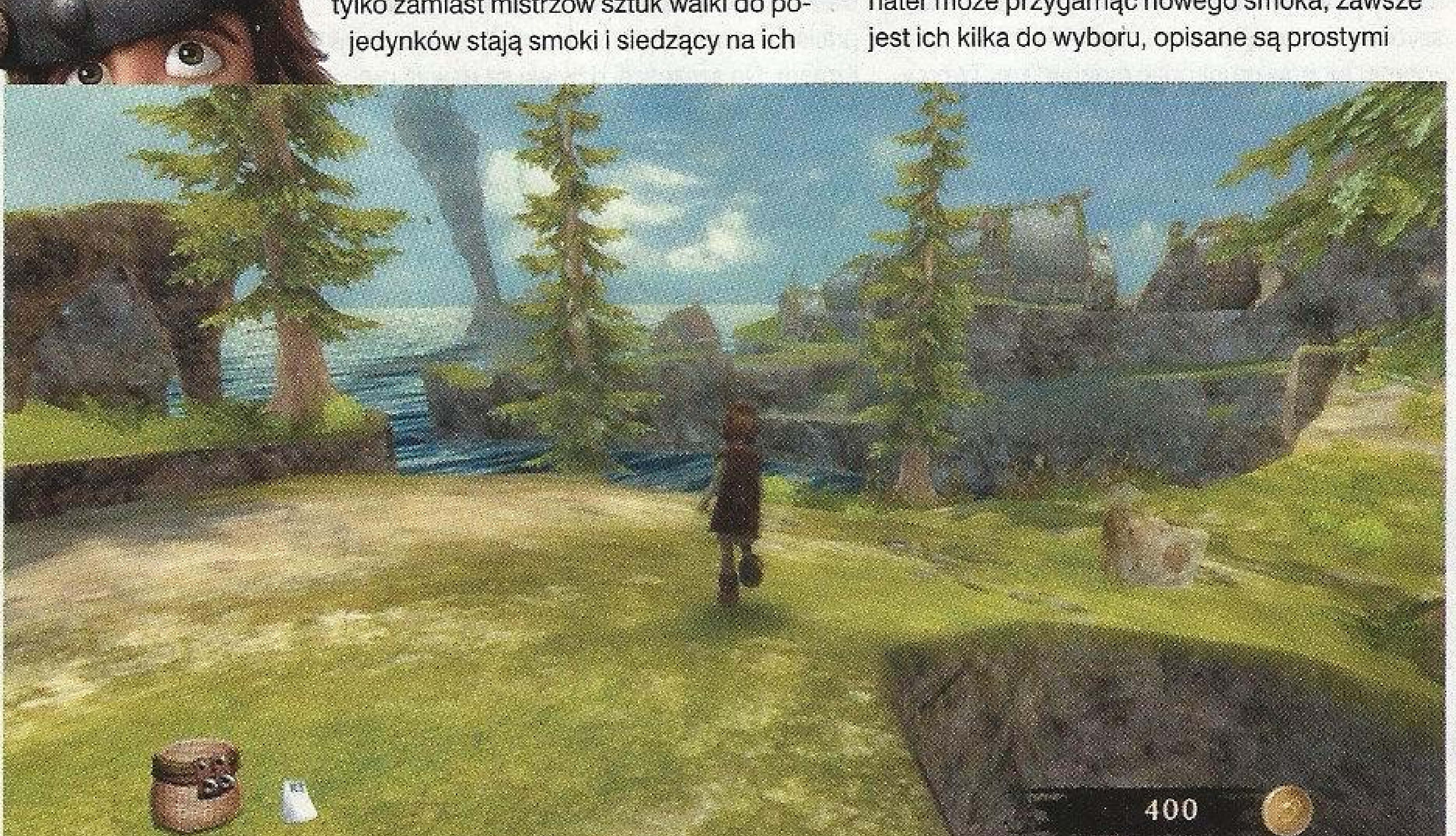
Głównym celem gry jest startowanie w turniejach walk ziejących ogniem bestii i oczywiście wygrywanie ich. W nagrodę za zwycięstwo bohater może przygarnąć nowego smoka, zawsze jest ich kilka do wyboru, opisane są prostymi statystykami, jak siła, zdrowie, szybkość, kondycja – pojęcia być może wcześniej nieznane młodemu joypadołamaczowi.

KROK KU DOJRZAŁOŚCI

Po każdej walce (i minigrze – patrz: ramka) smok się męczy, robi się głodny, jest ranny, więc należy się nim zaopiekować, co oznacza, że trzeba pobiec do domu bohatera, wejść do piwnicy i dopiero tam pozwolić stworzeniu przespać się chwilę, a także nakarmić je oraz obdarować przedmiotami znalezionymi w wiosce i okolicach. Przedmioty schowane są pod kamieniami albo w skrzynkach, łatwo je znaleźć, zdobywanie pożywienia też nie sprawia problemu, po wiosce łażą kury i owce, a na nieodległej wyspie można złapać dzika. Mogłoby im trochę bardziej zależeć na ucieczce, właściwie wystarczy dobrze się ustawić i obiad dla smoka schwytany.

Ziół, warzyw, kwiatów i tym podobnych rzeczy nie warto od razu dawać stworzeniu, tylko najpierw wymieszać zgodnie z recepturą (bohater poznaje nowe w miarę upływu czasu), by uzyskać specjalną potrawę poprawiającą statystyki.

Gdyby była to kolejna nędzna platformówka, wystawiłbym bez wahania trójkę albo coś w tym stylu, okazuje się jednak, że to całkiem fajny, nawet dość rozbudowany tytuł i można rozważyć zakup pociesze, niech uczy się grać na poważnie. ■■



TRENING Smoka należy często brać na trening i uczyć go nowych ataków. Chociaż nie, właściwie to nie trzeba, bo przeciwnicy są tępi i łatwo ich rozklepać mashując jeden przycisk.

OCENA 6.3/10

+ CIEKAWSZA NIŻ CRAPY NA LICENCJACH
− DLA GRACZY ZBYT NUDNA. NIEŁADNA!

A JUŻ MIAŁEM WYRZUCIĆ PRZEZ OKNO

Ćwicz zianie ogniem

Wild Zone to miejsce, w którym wbrew nazwie bohaterowi nic nie grozi. Biega się tam tylko po to, żeby wziąć udział w minigrach. Jest przelatywanie na czas przez zawieszone w powietrzu okręgi, przy czym za każdym razem należy dodatkowo nacisnąć któryś z przycisków, żeby zdobyć punkty i przyspieszyć. Szare komórki wysila się podczas zabawy w zapamiętywanie elementów, z których składa się smok pokazywany przez kilka sekund na ekranie. W grze jest rozbudowana opcja kustomizacji latającego stwora, można mu zmienić wygląd skrzydeł, głowy, ogona i tak dalej, co utrudnia zapamiętywanie szczegółów wyglądu stworzenia. Fajne te minigry, niby standardowe, ale każda z miłym, oryginalnym „twistem".

ECHOSHIFT

STRATEGICZNE MYŚLENIE I KLONOWANIE POMYSŁÓW

txt: FAX

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: SCE Japan
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: To nieprawda, że ambitne gry nie powstają. Fakt, nie należą do mainstreamu, ale tak samo jest w muzyce (króluje przecież pop, a nie progresywny rock czy inne gotyki), identycznie sprawa ma się z filmami (największą kasę robi Avatar, czy Władca Pierścieni, czyli nikomu nic nie ujmując – prosta rozrywka dla mas). Jak ktoś szuka czegoś więcej, niż durnych dialogów, debilnych historii i jatki non stop, niech sobie kupi PSP i echoshift. Wciąga jak ruchome piaski, miłośnicy męczenia szarych komórek będą zadowoleni, to bardzo trudna gra. Echochrome było super, echoshift uświadamia mi jak wiele jeszcze można zrobić w temacie game designu. 8/10

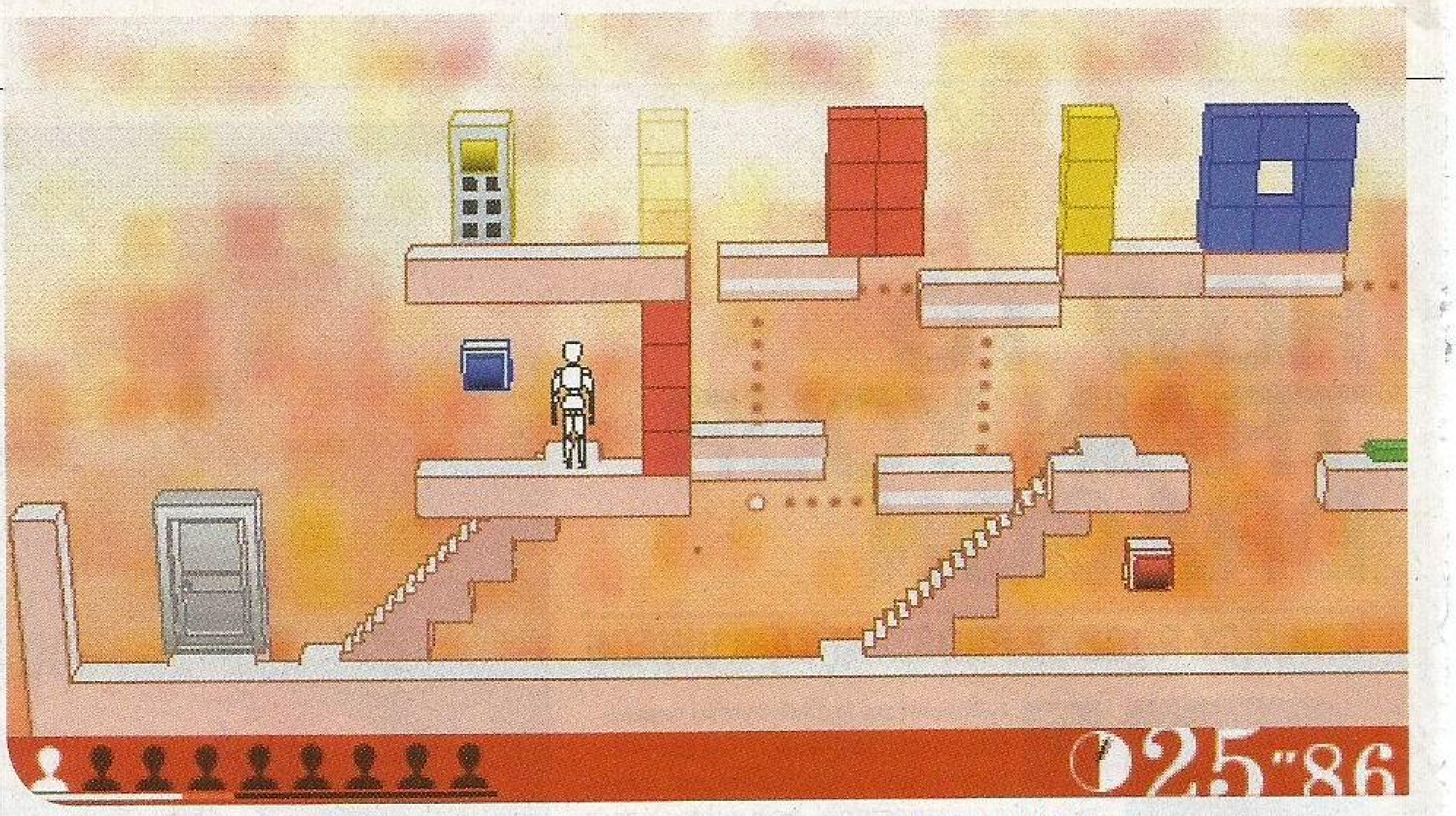
Producenci echochrome zaskoczyli graczy nietypowym pomysłem na rozgrywkę i minimalistyczną oprawą graficzną. Cała gra opierała się na złudzeniach optycznych, a ich odpowiednie wykorzystanie było kluczem do sukcesu. Jednak ten patent był tak unikalny i niezwykły, że w drugiej części autorzy musieli pokazać coś zupełnie nowego. I faktycznie, pokazali.

NAGRAJ SAM SIEBIE

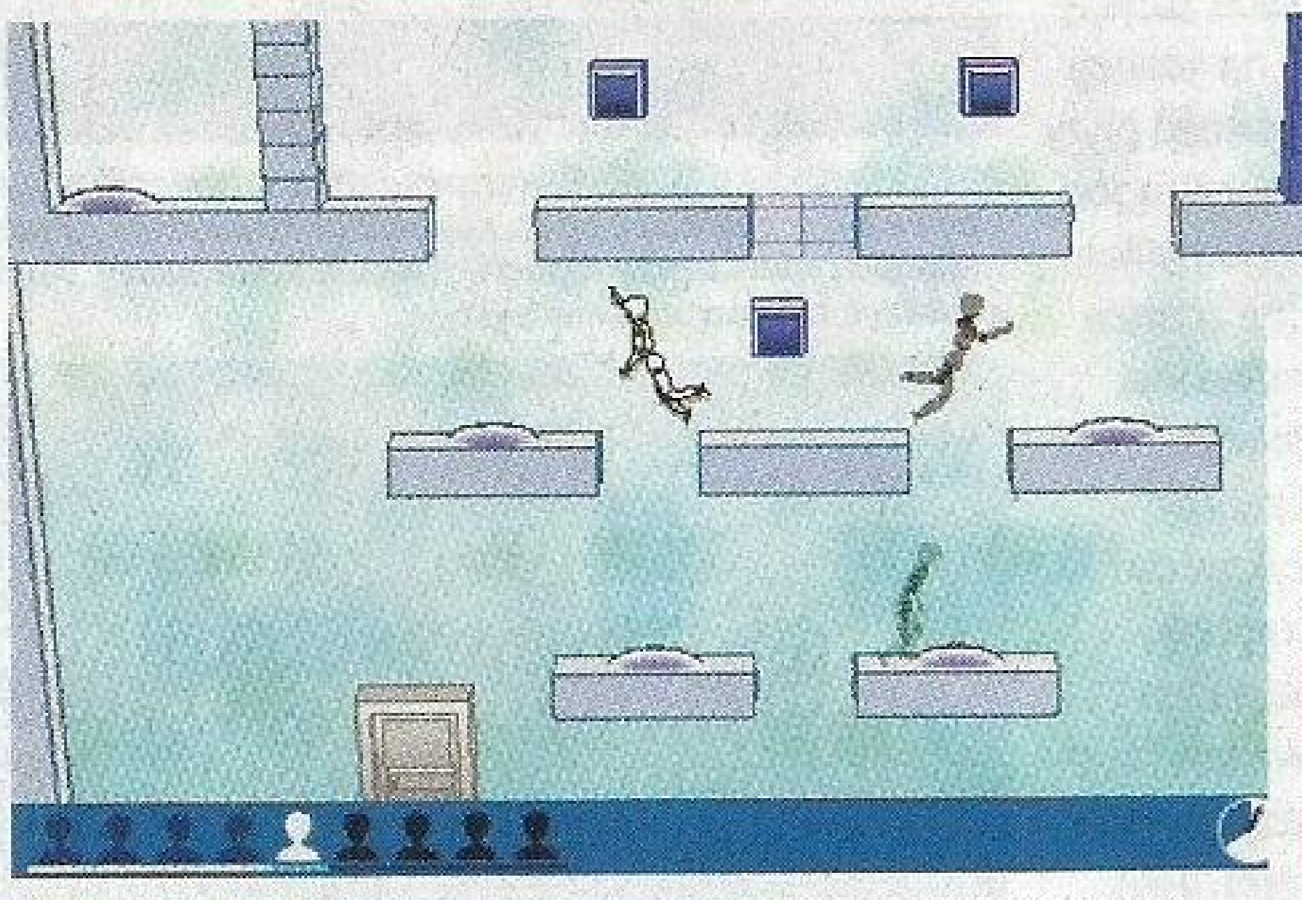
Tym razem zabawa polega na nagrywaniu ruchów postaci. Taki patent pojawił się już w Ratchet & Clank: A Crack in Time oraz The Misadventures of PB Winterbottom. Jak to wygląda w praktyce? By przystępnie wyjaśnić zasady rozgrywki, opiszę pierwszy poziom.

Manekin wchodzi na planszę i musi w określonym przedziale czasu dotrzeć do wyjścia. Zazwyczaj w trzydzieści lub czterdzieści sekund. Jednak przejścia są pozamykane, więc trzeba ponaciskać odpowiednie przyciski, a następnie wspiąć się po kilku schodkach i dojść do drzwi. Plansza jest przedstawiona w 2D (nie da się manipulować kamerą), a przed rozpoczęciem zabawy można ją swobodnie oglądać, więc wydawałoby się, że nie ma nic prostszego. A jednak, echoshift to bardzo skomplikowana zabawka. Już na pierwszym poziomie okazało się, że postać po otworzeniu zablokowanych przejść, nie zdąży do wyjścia. Licznik czasu zaliczył zero, moje ruchy zostały przewinięte do tyłu i otrzymałem kolejnego manekina. Jednak cień tego pierwszego również pojawił się na poziomie i wykonywał wszystkie moje poprzednie działania, czyli otworzył przejścia. Ja w tym czasie udałem się w kierunku wyjścia i czekałem, aż poprzednik wykona za mnie robotę. Brzmi to banalnie, prawda?

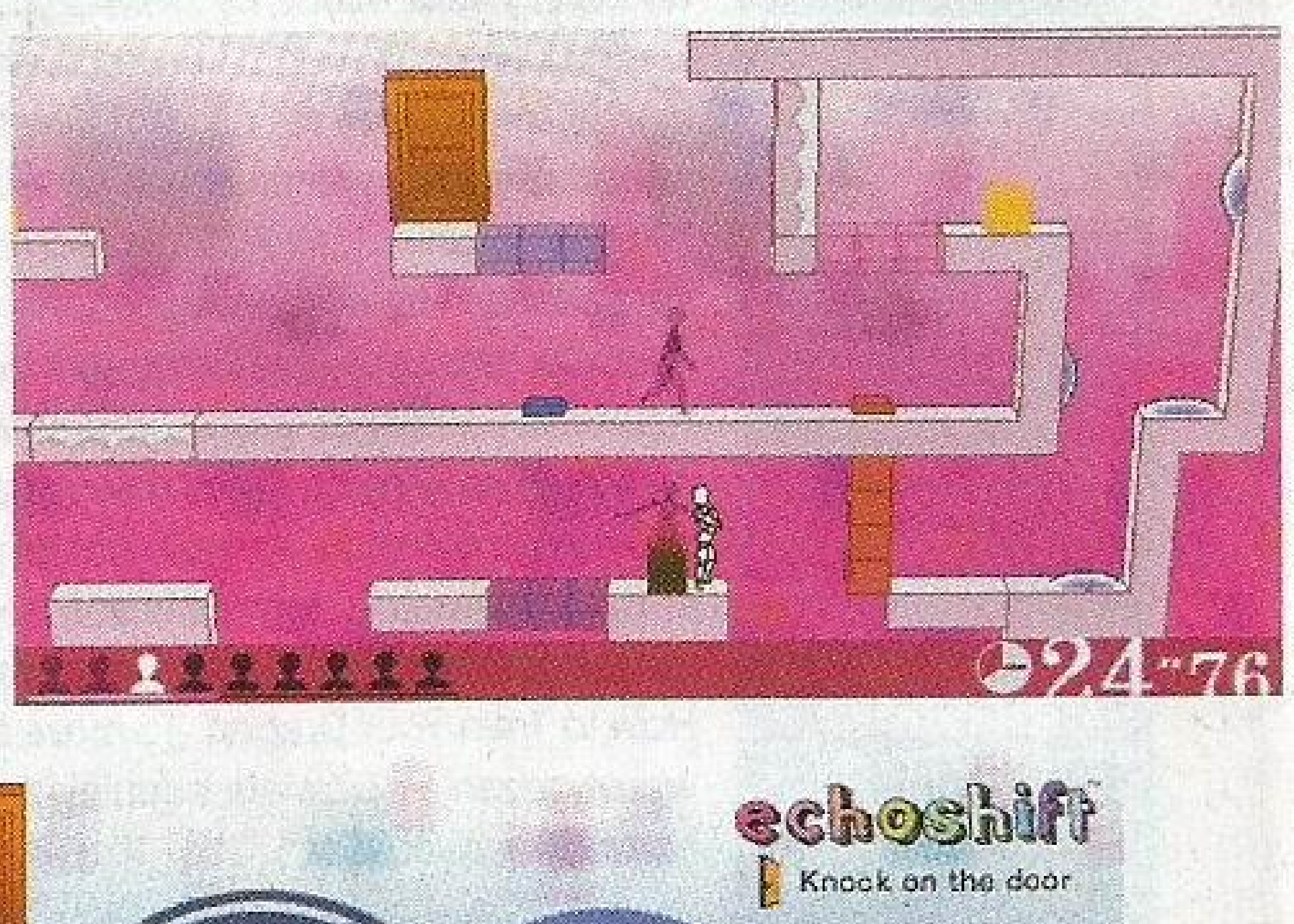
To jednak dopiero wprowadzenie, gdyż echoshift – podobnie, jak echochrome – dostarcza tony wyzwań na różnych poziomach trudności.



WYTŁUMACZ MI TATO Zabawa dzieli się na różnorodne poziomy zaawansowania, a w każdym z nich czeka na Was kilka wyzwań. Na szczęście echoshift nie rzuca od razu na głęboką wodę i przed rozpoczęciem nowego typu zadań, gra wprowadza w nowe mechanizmy rozgrywki. Taki samouczek jest bardzo potrzebny. Echoshift to trudna gra.



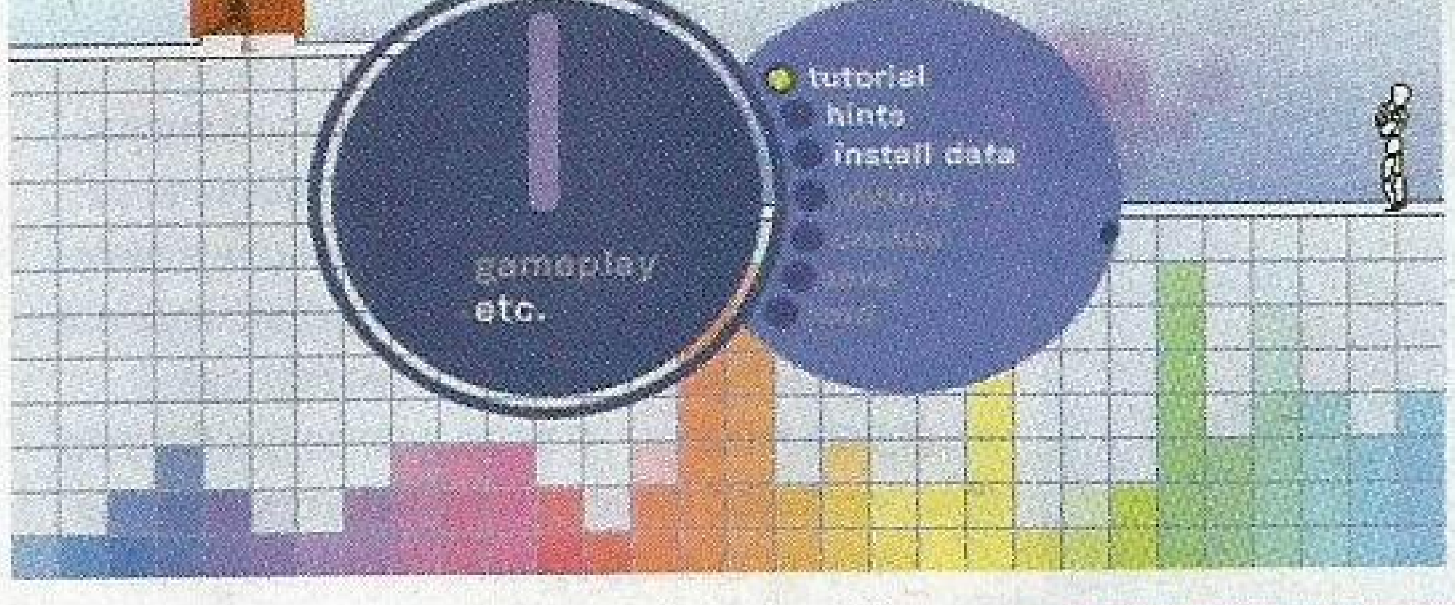
TO NIE KONIEC Każdy z ukończonych poziomów można powtarzać, by uzyskać jak najlepszy wynik. Jednak do niektórych zadań nie miałem ochoty wracać, bo dosłownie cudem udało mi się zmieścić w czasie.



Początkowo najważniejsze są właśnie zwyczajne przyciski i optymalne zaplanowanie kolejnych przejść. Na początku wystarczyły mi dwa manekiny, ale kilka poziomów dalej korzystałem już z sześciu. Jeżeli więc gracie w szachy, to przyda Wam się zdolność planowania kilku czy kilkunastu ruchów naprzód.

CIĄGLE COŚ NOWEGO

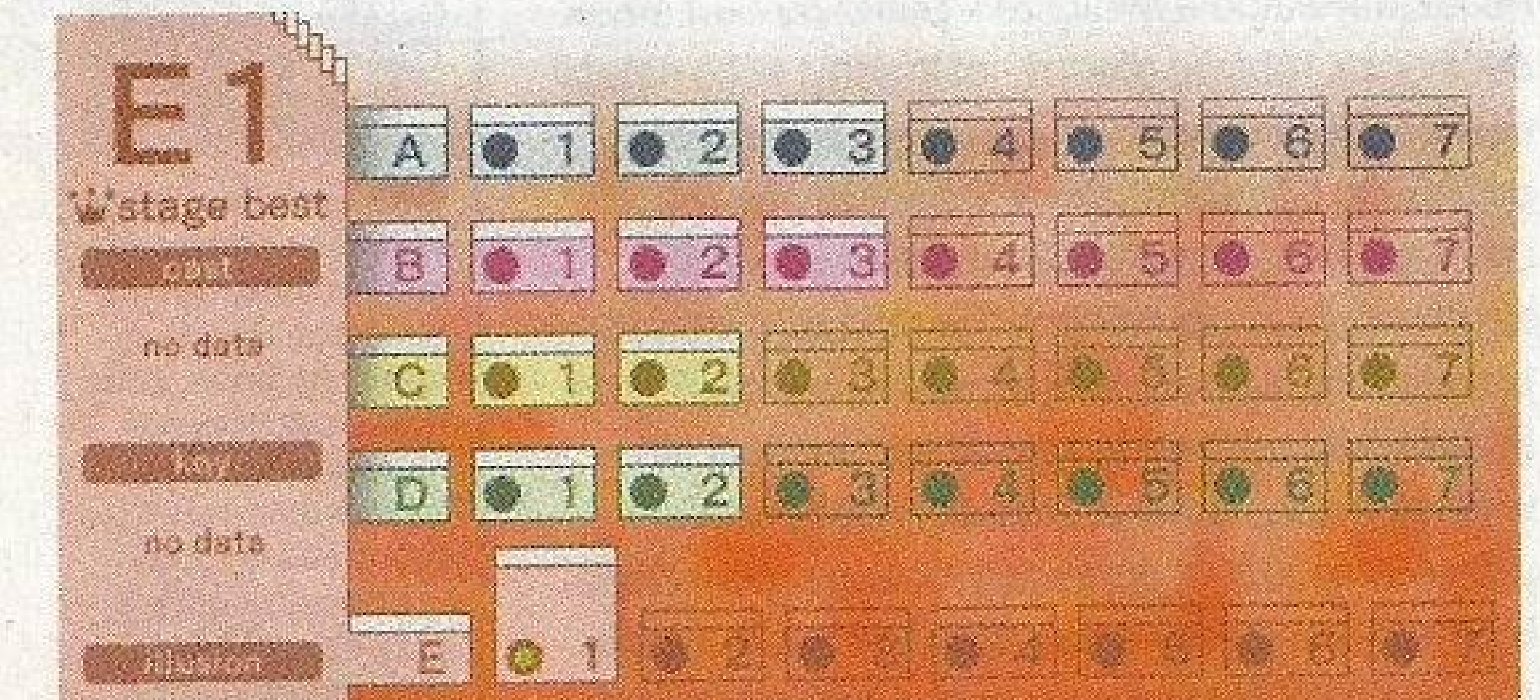
Z każdym poziomem pojawiają się nowe wyzwania. Niektóre plansze są pionowe i trzeba korzystać ze skoczni, innym razem cała miejscówka jest w nieustannym ruchu i tylko perfekcyjne nagranie ruchów doprowadzi Was do wyjścia. Z czasem pojawiają się pułapki i przeszkadzajki, które mogą zabić postać, ale bardzo często trzeba poświęcić jedno nagranie, by w ogóle ukończyć grę. Po kilku godzinach zadania są już maksymalnie zakręcone i niebywale trudne. Raz ktoś zgasi światło i trzeba pomalutku radzić sobie z ograniczonym polem widzenia, innym razem manekiny będą musiały szybko przesunąć ścianę, czy w idealnym zgraniu ruchów uruchomić mechanizm. Twórcy naprawdę postarali się o różnorodność zadań, a ukończenie wszystkich będzie wyzwaniem nawet dla najtęższych głów. Nie ma tu jednak mowy o frustracji, w końcu można wpaść na rozwiązanie każdego problemu, a gra pozwala kończyć poziomy na kilka możliwych sposobów. Niestety, pomimo tych zachwytów, trudno uznać echoshift za grę idealną.

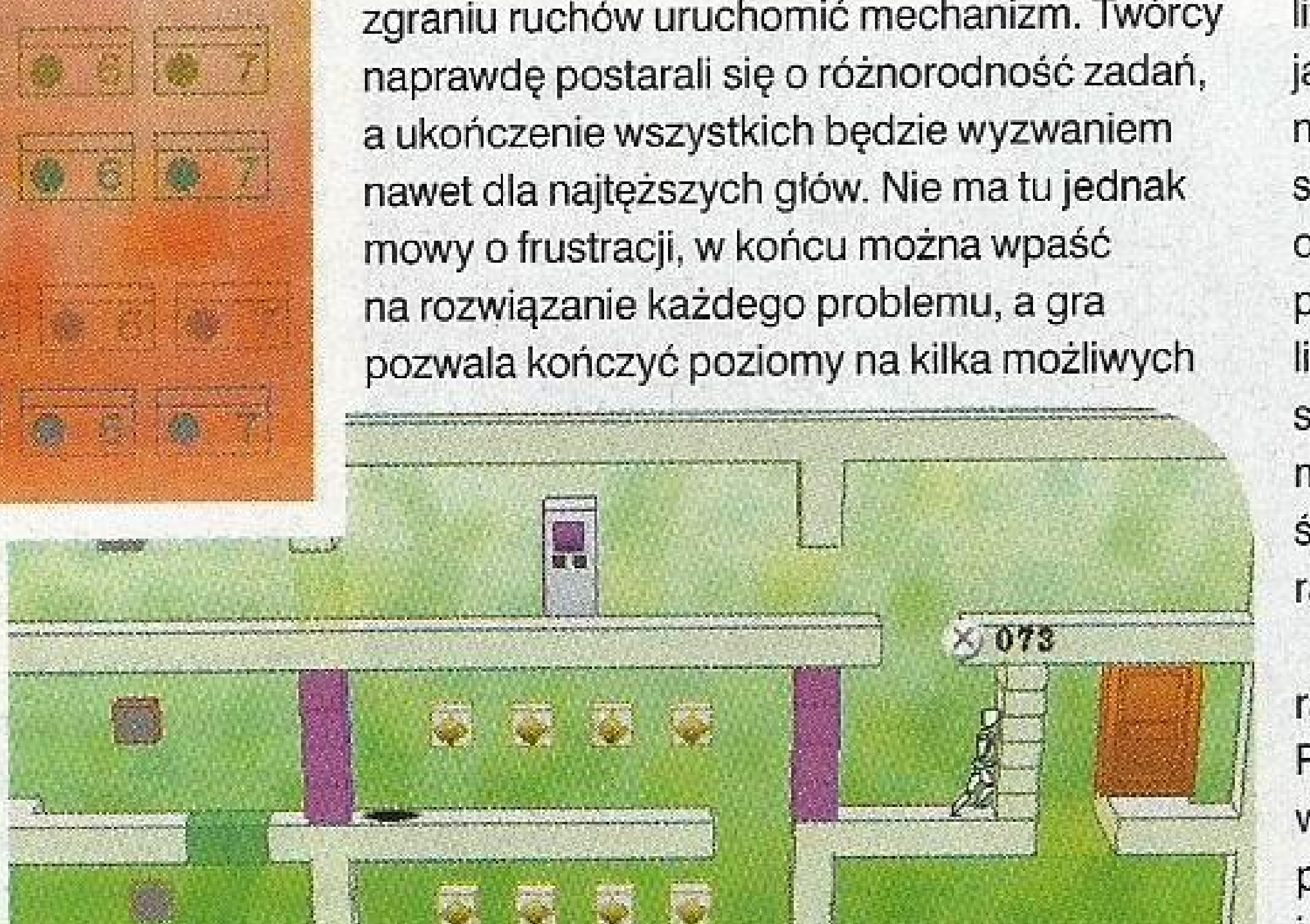


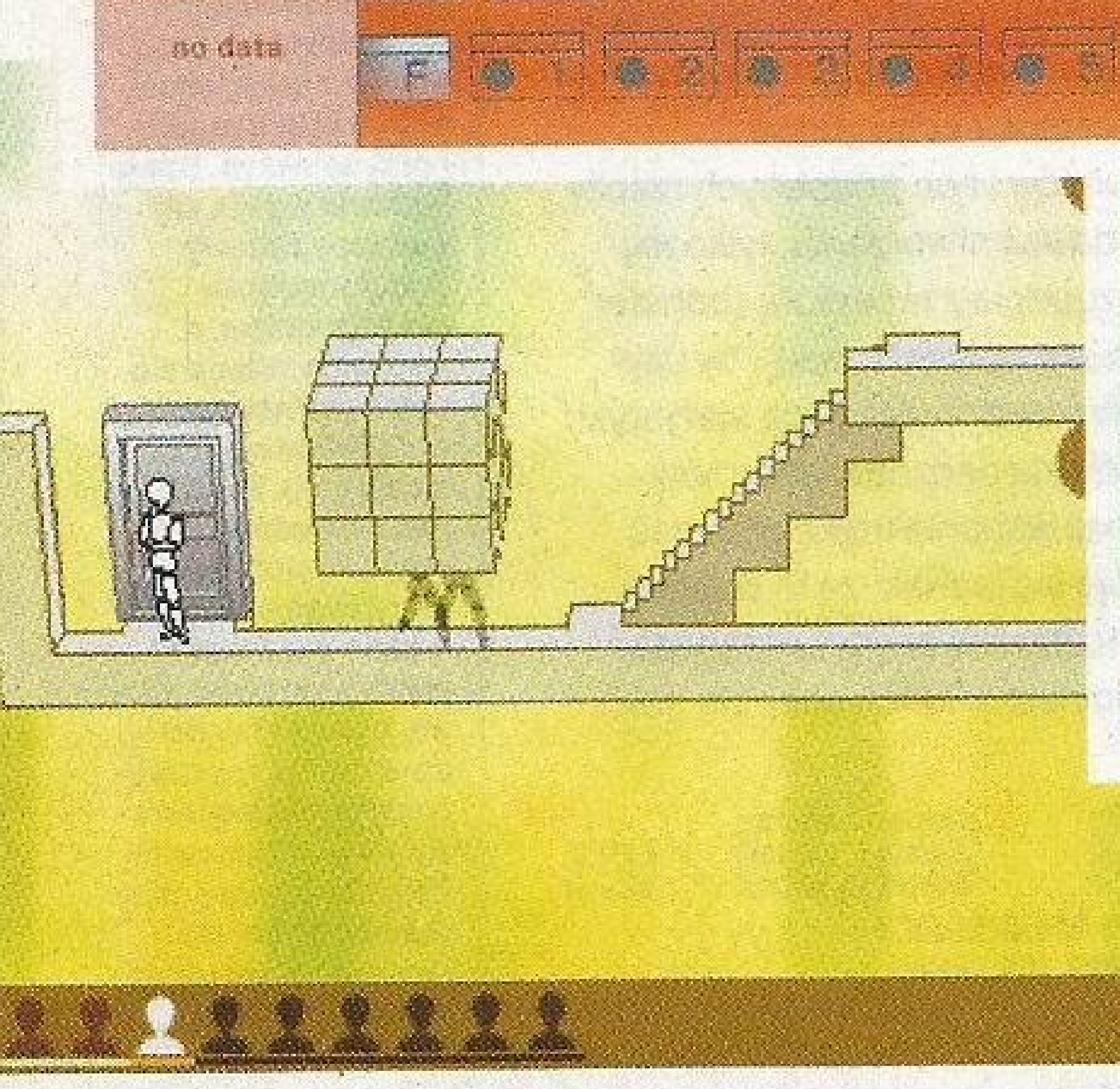
A BYŁO TAK PIĘKNIE

Przede wszystkim zawodzi oprawa graficzna. Oryginał stawiał na prostotę kształtów i kolorów, a druga część niepotrzebnie wszystko komplikuje. Przyciski, mechanizmy i pułapki wyglądają słabo, a kolorystyka jest festyniarska. Jeżeli graliście w echochrome to zatęsknicie za minimalizmem. Na szczęście dźwięki są równie urokliwe, jak w pierwszej części, więc tutaj nie będę narzekał. Natomiast sterowanie zasługuje na kilka słów potępienia, bo manekiny reagują z lekkim opóźnieniem, ciężko się nimi skręca, a schody pokonują zazwyczaj automatycznie. W tej grze liczy się każda sekunda, więc wszelkie niedoróbki sterowania z miejsca wychwycicie i będziecie musieli z nimi żyć. Rozumiem, że to nie zręcznościówka, ale nawet stareńki Prince of Persia lepiej radził sobie ze zmianą kierunku ruchu.

Twórcy echoshift mieli trudne zadanie, bo drugi raz nie mogli postawić na ten sam schemat. Pozostawili jedynie oryginalny klimat i mniej więcej podobną oprawę graficzną, ale kompletnie przemodelowali rozgrywkę. Gra jest zaskakująca i stanowi niebagatelne wyzwanie intelektualne. Myślenie w echoshift jest po prostu grywalne i to chyba najlepsza rekomendacja jaką mogę wystawić. ■■

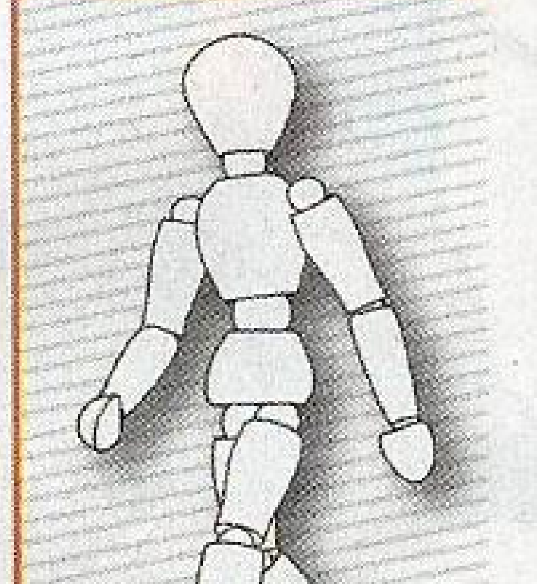

E1
stage best
no data
no data
no data
A ● 1 ● 2 ● 3 ● 4 ● 5 ● 6 ● 7
B ● 1 ● 2 ● 3 ● 4 ● 5 ● 6 ● 7
C ● 1 ● 2 ● 3 ● 4 ● 5 ● 6 ● 7
D ● 1 ● 2 ● 3 ● 4 ● 5 ● 6 ● 7
E ● 1 ● 2 ● 3 ● 4 ● 5 ● 6 ● 7
F





GDZIE MOJE KOLORY Bardzo odpowiadał mi prosty, ale przejrzysty pomysł na echochrome. Wprowadzenie kolorów kompletnie mi nie pasuje i wolałbym symbole na przyciskach, zamiast morskiej zieleni na elementach poziomów.

Pamiętacie?

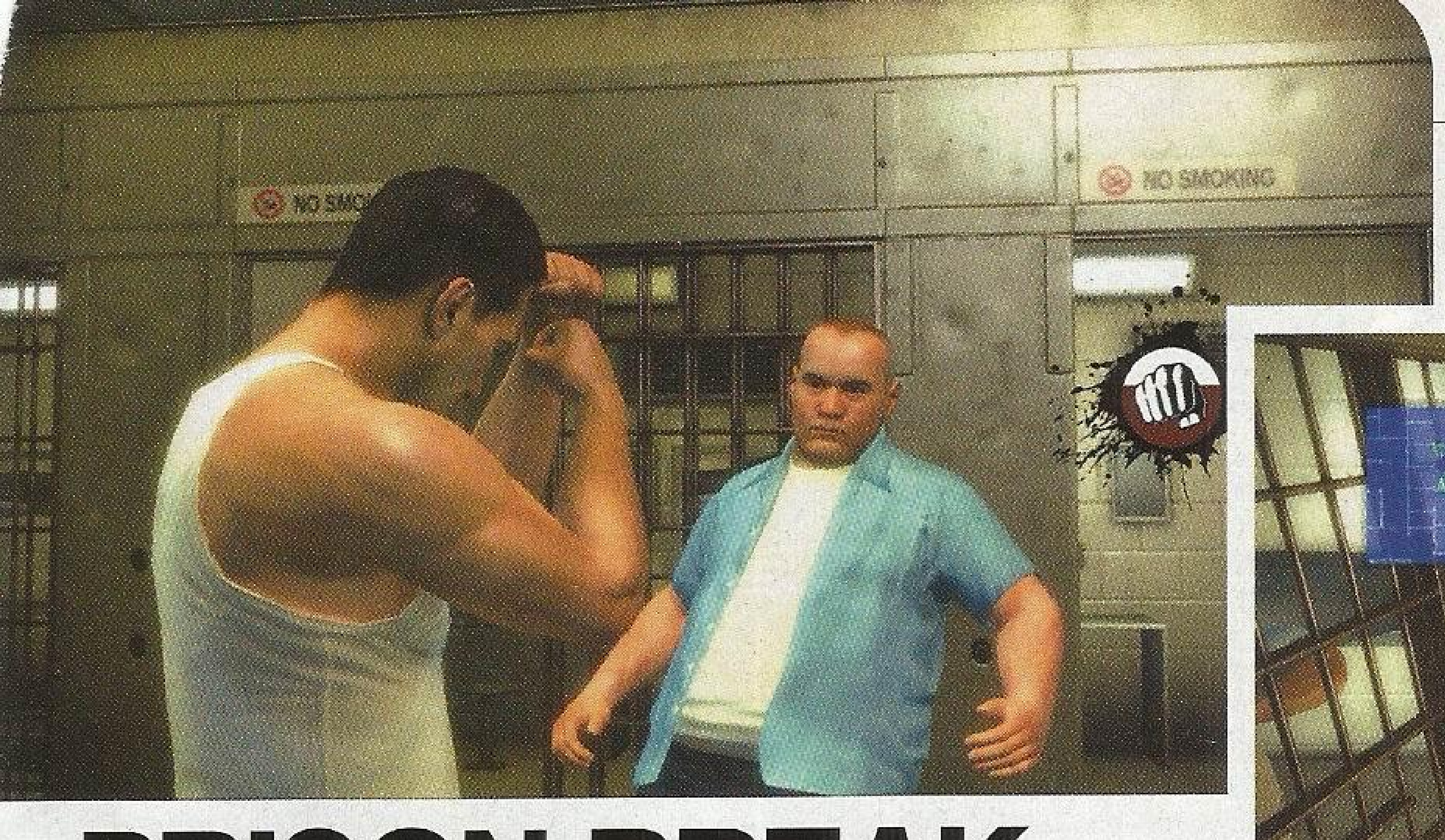


Echochrome to gra, w której rozgrywka opierała się na złudzeniach optycznych. Gracz mógł kontrolować jedynie kamerę, co pozwalało manipulować perspektywą. Zazwyczaj chodziło o to, by ustawić widok tak, żeby zniknęła przeszkoda na drodze, albo połączyły się różne elementy, tworząc w ten sposób nową ścieżkę. Grafika była minimalistyczna, a oprawa dźwiękowa charakteryzowała się spokojnymi, nastrojowymi melodiami. Marcel ocenił ten tytuł na 7.5 w NEO Plus 112, ale moim zdaniem echoshift to ciekawsza i bardziej różnorodna gra. Mimo wszystko warto sprawdzić również echochrome.

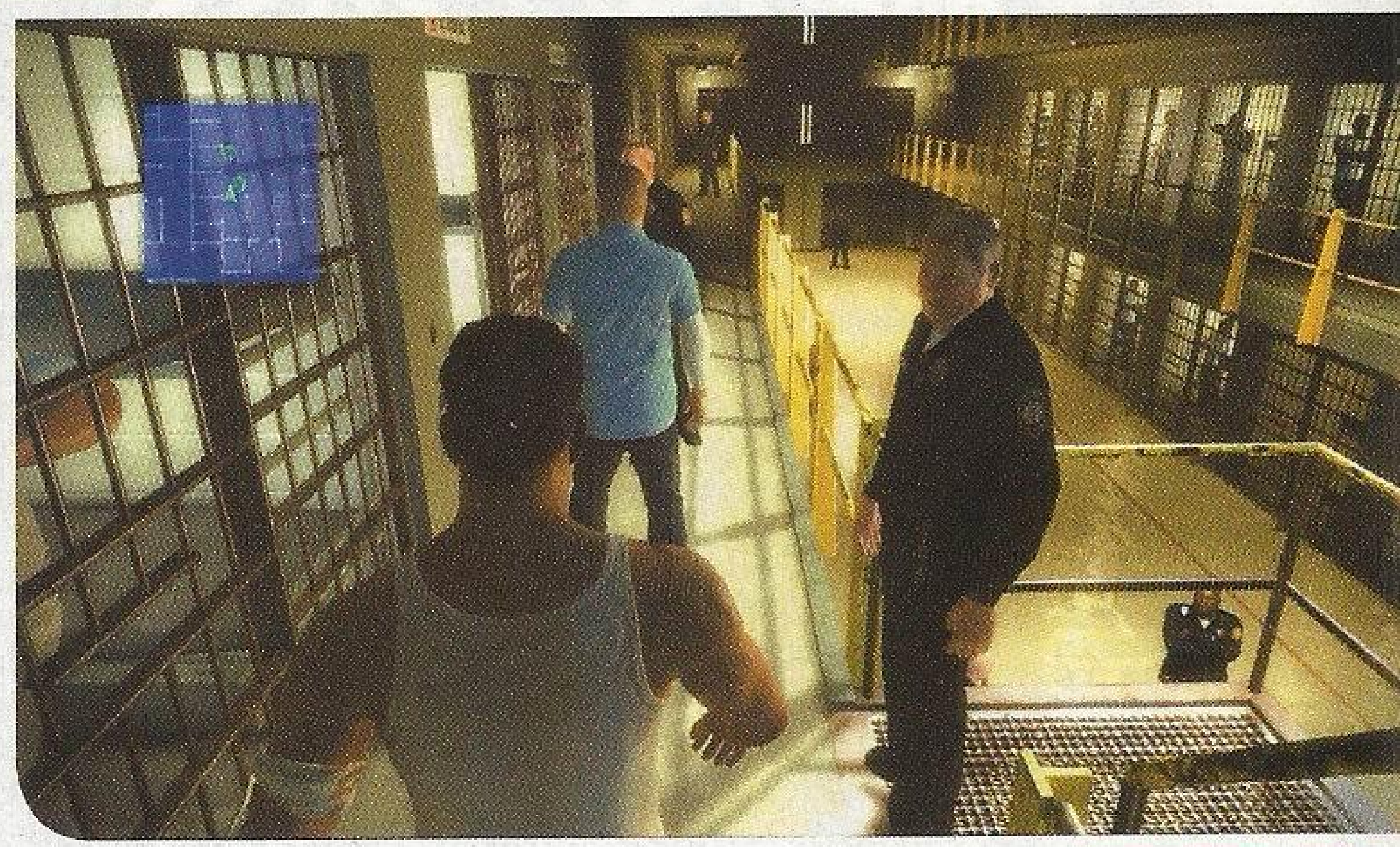
OCENA 7.7/10

+ ŚWIETNY POMYSŁ, GENIALNA GRYWALNOŚĆ
– STEROWANIE, KOLORYSTYKA

NIE MYŚLAŁEM, ŻE MYŚLENIE JEST TAKIE WCIĄGAJĄCE

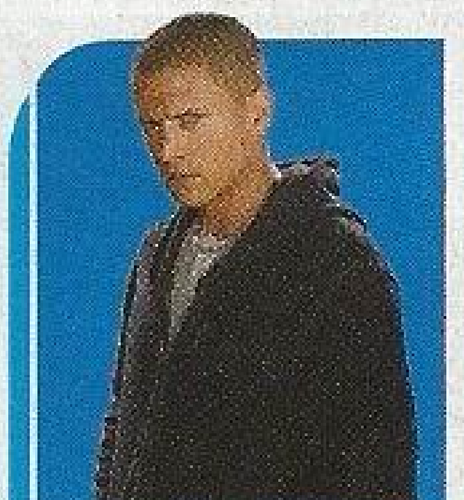


I KTO TO MÓWI? Głosy postaci podłożyli znani z serialu aktorzy – i muszę przyznać, że wywiązali się ze swojego zadania wyśmienicie. O ile za miarę sukcesu wziąć dopasowanie się do ogólnego padacznego poziomu tej produkcji. Pewnie musieli widzieć, do czego nagrywają głosy i to stąd ten huragan entuzjazmu.



PRISON BREAK THE CONSPIRACY

NIEKTÓRZY WYCHODZĄ Z ZAŁOŻENIA, ŻE LEPIEJ PÓŹNO NIŻ WCALE



txt: sasori

X360 | PS3

- Wydawca: DeepSilver
- Producent: ZootFly
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA	■■■■■■□□□□
DŹWIĘK	■■■■■■□□□□
MIÓD	■■□□□□□□□□
DESIGN	■■□□□□□□□□

GULASH: **Przyznam, że oglądałem pierwszy sezon Prison Break i nawet mi się podobał mimo wielu niedociągnięć. Trzymał napięcie. Przerwałem po kilku niewiarygodnie nudnych i głupich odcinkach drugiej serii. Jeśli zaś chodzi o grę, początkowo miała ukazać się wiosną 2009 roku, ale jej ówczesny wydawca zbankrutował. ZootFly dokończyli tytuł za swoje pieniądze i chyba nie było ich zbyt wiele. Nędza to mało. 3/10**

Mija już rok, od kiedy głośny i skądinąd popularny serial Prison Break (na potrzeby naszego rynku tytuł wymyślono nieco z czapki – „Skazany na śmierć") zniknął z ekranów telewizorów. Teraz temat ten może na nie powrócić za pomocą gierki popełnionej przez ZootFly. Niestety, zupełnie jak ostatnie sezony serialu, The Conspiracy nie przysporzy mu chwały ani na jotę. Smutna prawda jest bowiem taka, że gracze, którzy zdecydują się na jej zakup, zostaną skazani na śmierć. Z nudów i zgryzoty.

PRISON CAKE

Na pierwszy rzut oka sprawa wygląda dość obiecująco – fabuła tytułu osnuta jest na bazie pierwszego, zdecydowanie najlepszego sezonu serialu. Bohaterem gry jest Tom Paxton, agent – jak to mówią – pod przykrywką. Tomek dostaje misję dopilnowania, by Burrows dostał czapę bez wywijania żadnych numerów po drodze. W tym celu zostaje wysłany do więzienia w Fox River, w jednym transporcie z bratem Burrowsa i bohaterem filmu, Michaelem Scofieldem. Muszę przyznać, że to był mój najfajniejszy moment z The Conspiracy, a to z trzech powodów – pierwszym była znajoma z serialu muza, która z miejsca wtłoczyła mnie w klimat. Drugim była czysta radocha z faktu, że jadę do paki o zaostrzonym rygorze, settingu, w jakim chyba nie dane mi było jeszcze grać. Trzeci powód miałem poznać w ciągu najbliższych kilku godzin, ale Wam daruję tego suspensu – chodziło o błogą nieświadomość, z jakiego rodzaju crapem mam do czynienia. Dość powiedzieć, że tak, jak do niedawna nie miałem pojęcia o istnieniu tej gry, tak w momencie, kiedy czytacie te słowa, pewnie już o niej nie pamiętam. A przynajmniej usilnie staram się zapomnieć.

PRISON FAKE

Gra sklecona jest z trzech elementów. Wybijającym się na pierwszy plan jest skradankowy gameplay, o którym nie pamiętam ze względu na to, jak prosty i ubogi jest w szczegóły, pomysły i w ogóle w cokolwiek. Weźcie pierwszą z brzegu skradankę wydaną na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat i bam, macie grę co najmniej siedem razy lepszą niż to coś tutaj. Paxton potrafi tylko przemykać cieniami, ewentualnie przykleić się do bojlera i fiknąć za kolejny. Od czasu do czasu schowa się w szafie i to już koniec. W kilku momentach gry można odwrócić uwagę strażników włączając radio lub psując światło, ale są to zagrywki, które absolutnie musimy wykonać – inaczej nie da się przejść dalej. Gracz nie ma więc okazji do wykazania się finezją czy zręcznym planowaniem, bowiem ścieżka jest tylko jedna i odchylenie od planu twórców jest po prostu niemożliwe. Jeżeli Paxton zostanie dostrzeżony przez kogoś innego niż współwięźniowie, biada mu i won do ostatniego checkpointa. Nie ma żadnej możliwości uratowania swojej skóry, zareagowania w jakiś sposób na wsypę. Po prostu wczytanie stanu gry i próby do skutku. Nie wymaga to jakiegokolwiek zaangażowania, bo tylko cegła nie wpadnie po jednym czy dwóch błędach na prawidłowe podejście do danego etapu. A bez zaangażowania na próżno oczekiwać satysfakcji.

Drugim elementem, który zdążyłem już pewnie wyrzucić z pamięci, są walki na pięści, zrealizowane równie prostacko, co skradanie się. Paxton ma do dyspozycji ciosy słaby i mocny, może zablokować plombę przeciwnika i ewentualnie ją skontrować – co jest trudne do wykonania, bowiem walki szybko sprowadzają się do chaotycznej młócki. Tomasz może skoczyć na więzienną siłkę i w prostych minigierkach (całych dwóch) podpakować swoją petardę i szybkość, nie odblokuje jednak w ten sposób żadnych nowych ciosów. Przeciwnicy dają się obijać jak Gołota Adamkowi, a za zwycięstwo – oprócz pchnięcia akcji do przodu – dostajemy garść dolców. Co można za nie kupić? Tatuaże. Co robią tatuaże? Nic. Wyglądają. Z jakiegoś powodu autorzy udostępnili tryb versus, ale bym zagrał w to z kolegami, gra musiałaby wypłacać realne dolary.

Powyższe dwa elementy są sklejone do kupy trzecim, czyli misjami zlecanymi bohaterowi przez bohaterów serialu. Wszystkie dotyczą tego samego – przynieś to, przynieś tamto.

PRISON BROKE

Tak na dobrą sprawę, strasznie tutaj mało gry w grze. Wszystkie trzy jej główne składowe wykonane są na odwal się, nie angażują gracza wcale, nie przedstawiają sobą wyzwania, nie wynagradzają satysfakcją. Cały czas towarzyszyło mi uczucie jakbym grał w prosty korytarzyk zabijający moją kreatywność, lajtową gierkę doklejaną w marketach do płatków śniadaniowych. Gdyby nie sporadyczne sekwencje QTE (też wnerwiające, oparte głównie na „klepankach"), pewnie zdrzemnąłbym się kilkukrotnie w czasie tych ośmiu godzin potrzebnych na ukończenie gry. Omijajcie tę parówę do momentu, w którym jej cena spadnie do poziomu wspomnianej przed momentem paczki płatków. ■■

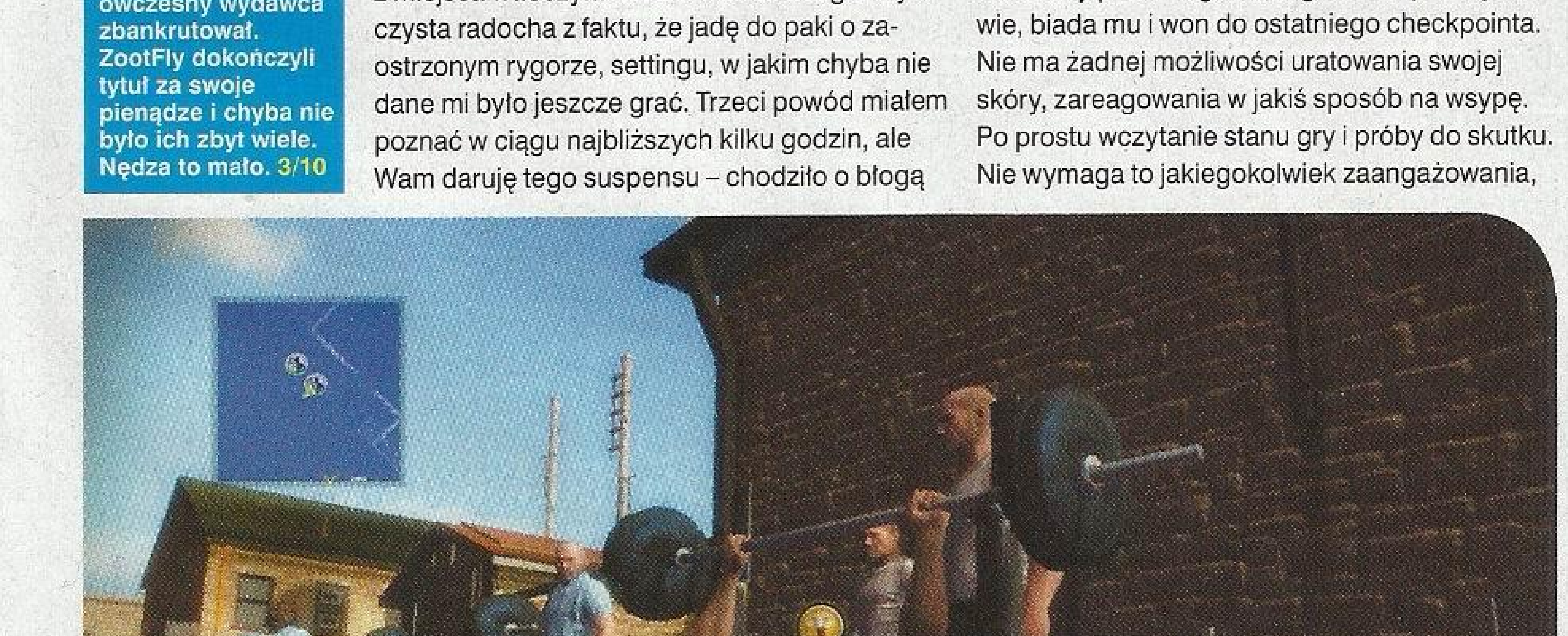
Sztuka zen

Nie ma problemu, aby rozpoznać w postaciach bohaterów serialu. Da się o nich powiedzieć jednak tylko tyle dobrego, bo wyglądają i ruszają się jak pozbawione szyi manekiny z kijami w zadach. Dodatkowo ich twarze są jakby sparaliżowane i nie wyrażają żadnych emocji. Efekt jest czasami komiczny, jak w momencie, kiedy parokrotnie zwalałem się na ryj z sufitu tuż pod nogi jakiegoś strażnika (bo spartoliłem, przysypiając, jakieś QTE). Obserwujący to wszystko z nieruchomą, lekko zdziwioną twarzą strażnik był bezbłędny. Sam Budda narobiłby w gacie ze strachu, gdyby mu tak z sufitu spadł kawał skazańca, tutaj strażnicy to jednak oazy spokoju, istne kfiaty lotosu na tafli jeziora.

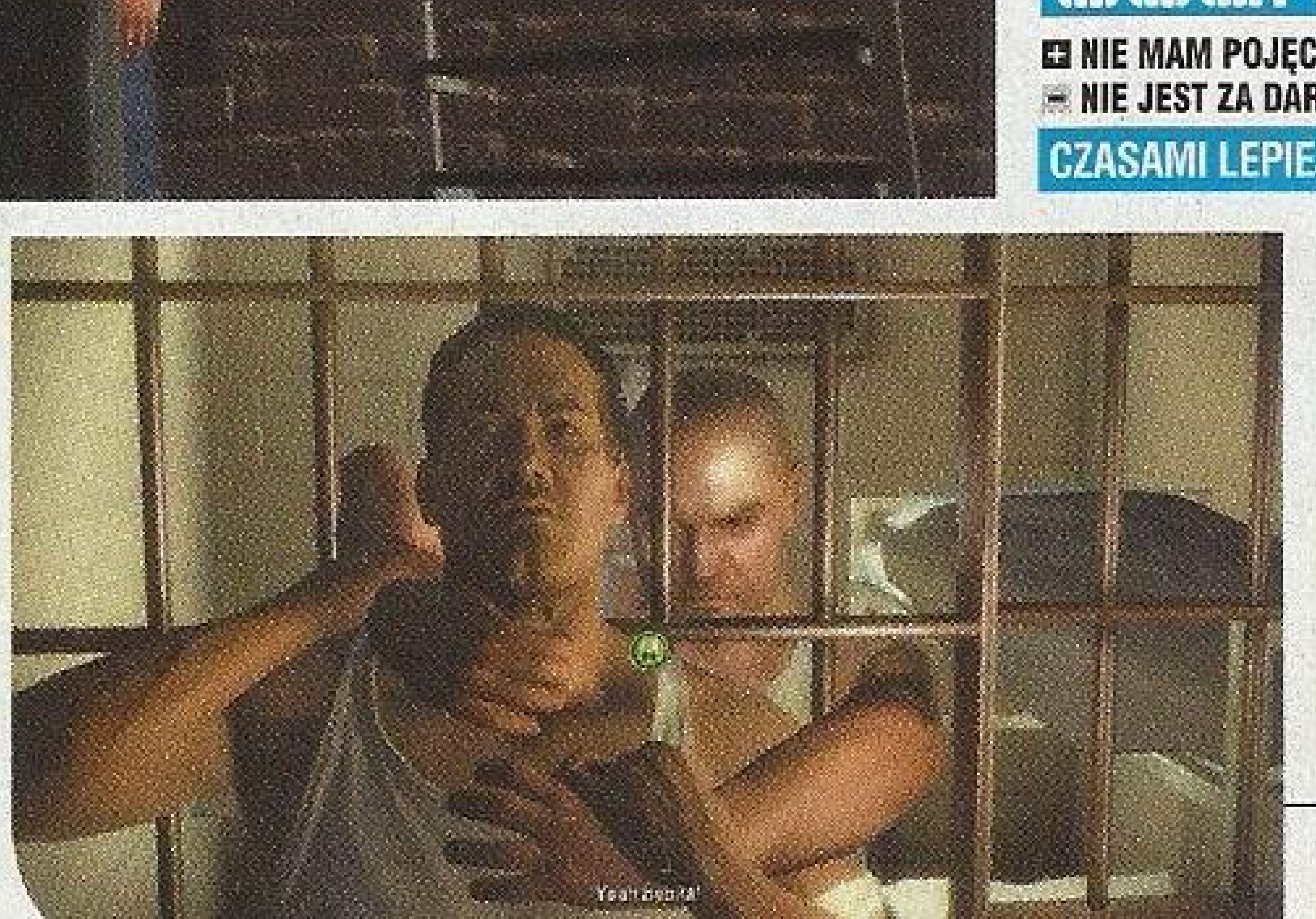
OCENA 2.5/10

➕ **NIE MAM POJĘCIA**
➖ **NIE JEST ZA DARMO**

CZASAMI LEPIEJ WCALE



RENIA Paxton co jakiś czas nawija w kułak, do kitranego w nim dyktafonu. Na nikim nie robi to wrażenia, pewnie uznają, że gada ze swoją ukochaną.



FOX RIVER PENITENTIARY
BAGWELL, THEODORE

METRO 2033

GRA, W KTÓREJ GORZAŁĘ WALI SIĘ SZKLANKAMI, NIE MOŻE BYĆ KIEPSKA

txt: GONZO

XBOX 360

- Wydawca: THQ
- Producent: 4A Games
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

MIELU: Nie wierzcie ludziom mówiącym, że to jedna z najładniejszych gier konsolowych. Grafika aż tak nie rządzi, natomiast świetne wrażenie robi sam design podziemnego świata. Nie spodziewałem się, że moskiewskie metro jest aż tak ogromne, a stacje różnorodne. Metro 2033 nie przeraża jak Condemned, ale miłośnicy horrorów koniecznie powinni zagrać, żeby zobaczyć kilka przefachowych motywów, jak pociąg widmo przejeżdżający przez tunel i oświetlający go (skąd te światła? Brrr). Solidna rzemieślnicza robota, bez oryginalnych patentów i większych wpadek. 7/10

Tak samo pomyśleli Ukraińcy z 4A Games, wzięli książkę Dmitrija Głuchowskiego i zamienili ją na postapokaliptyczną strzelaninę. W której może i nie ma krzty oryginalności, ale klimat w połączeniu z niektórymi miejscówkami nafaszerowanymi mocożernymi efektami wystarczają, żeby przez osiem godzin nie myśleć o wyłączeniu konsoli. Nawet głośna praca X360 na swój sposób pasuje do rozgrywki, strasząc graczy groźbą minieksplozji. Można się jeszcze silniej wczuć w to, co muszą przeżywać napotkani bohaterowie. W końcu przeżyli koniec świata.

JA ŻYWU POD MASKWĄ

Tunele metra zwiedzimy w skórze żółtodzioba Artioma, ale brutalna rzeczywistość przyspieszy u niego dojrzewanie i rozwój takich umiejętności, jak strzelanie, chowanie się i sranie w gacie ze strachu. Moskwa praktycznie nie istnieje, w ruinach żyją mutanty napromieniowane jak fani Mody na sukces po 5775 odcinkach. I powtórkach. Ludzkość gnieździ się w skupiskach pod ziemią, tworząc coś w rodzaju sieci polis, choć nie ma mowy o sensownej komunikacji między nimi. Niebezpieczeństwo czyha także w tunelach metra, a poza owłosionymi mutantami, można tam spotkać duchy wywołujące halucynacje. A także tajemnicze stwory znane jako Dark Ones, posturą przypominające archetyp kosmity. Nienaturalnie duża głowa, ręce zwisające do łydek, nie mówiąc o powodowanych przez nie omamach. Główny bohater wydaje się być szczególnie na nie wyczulony, od początku napotykamy tę tajemnicę, ale na jej rozwiązanie trzeba poczekać do końca.

Aura mistycyzmu przewija się przez całą grę – poziom, na którym spotykamy pociąg-widmo albo słyszymy dziecięcy śmiech w kanałach wentylacyjnych, na tyle zapadł mi w pamięć, że ukończyłem go dwa razy. Żałuję tylko, że ten element paranormalny jest obecny dosłownie w kilku momentach, ale z drugiej strony klimat po-końcu-świata także wyszedł autorom wybornie. Świat i żyjące w nim postacie są sugestywne, jak Avatar w 3D, a zasługa w tym wielu czynników.

Artiom na swojej drodze spotyka kilku towarzyszy, a każdy z nich wyróżnia się charakterem – jeden to dowcipniś, inny potrafi rozmawiać z duchami. Postacie podśpiewują sobie po rosyjsku, żołnierze rzucają kloaczne żarty rozładowujące napięcie, a każde z odwiedzanych polis zachowało swój unikalny klimat. Urzekł mnie fakt, że miasta-stacje nie są wymarłe i z chęcią je sobie zwiedzałem. W barze ktoś gra w karty, grupka obok doi wódkę na wyścigi, pomieszczenie dalej ktoś śpi, w warsztacie naprawiane są pojazdy... Interakcja sprowadza się do robienia zakupów, ale autorzy nie poszli na łatwiznę i gmerając można na przykład podkraść trochę amunicji z niepilnowanej szafki. Jedyny mój zarzut to praktyczna nieobecność płci pięknej – w czasie gry spotkałem może trzy kobiety i aż strach myśleć, co się z nimi dzieje po zmroku...

Przeciwieństwem przeludnionych polis jest Moskwa szokująca pustkowiami i watahami mutantów przeróżnej maści czającymi się w ruinach.

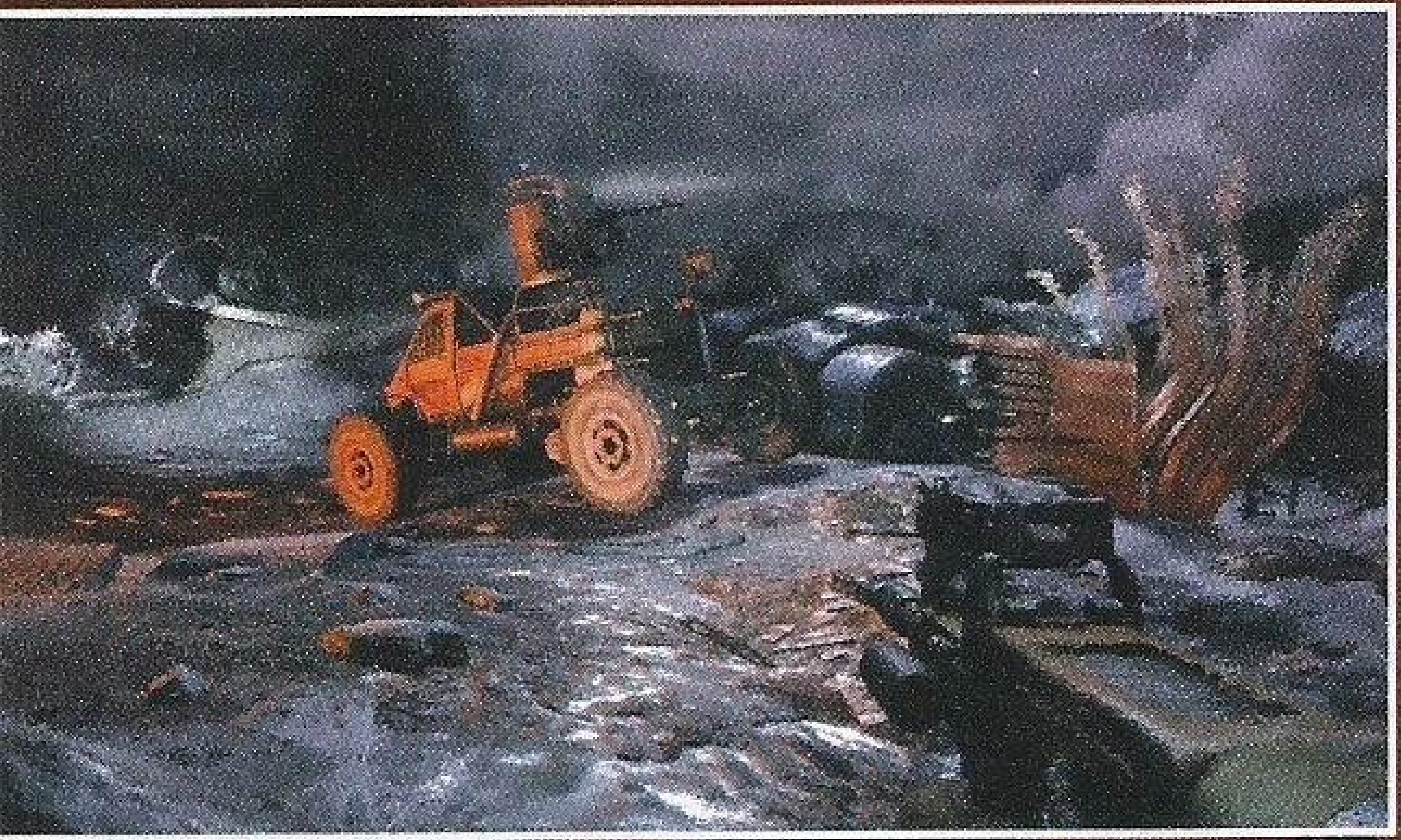
DA, DA, TO MY STRIELALI

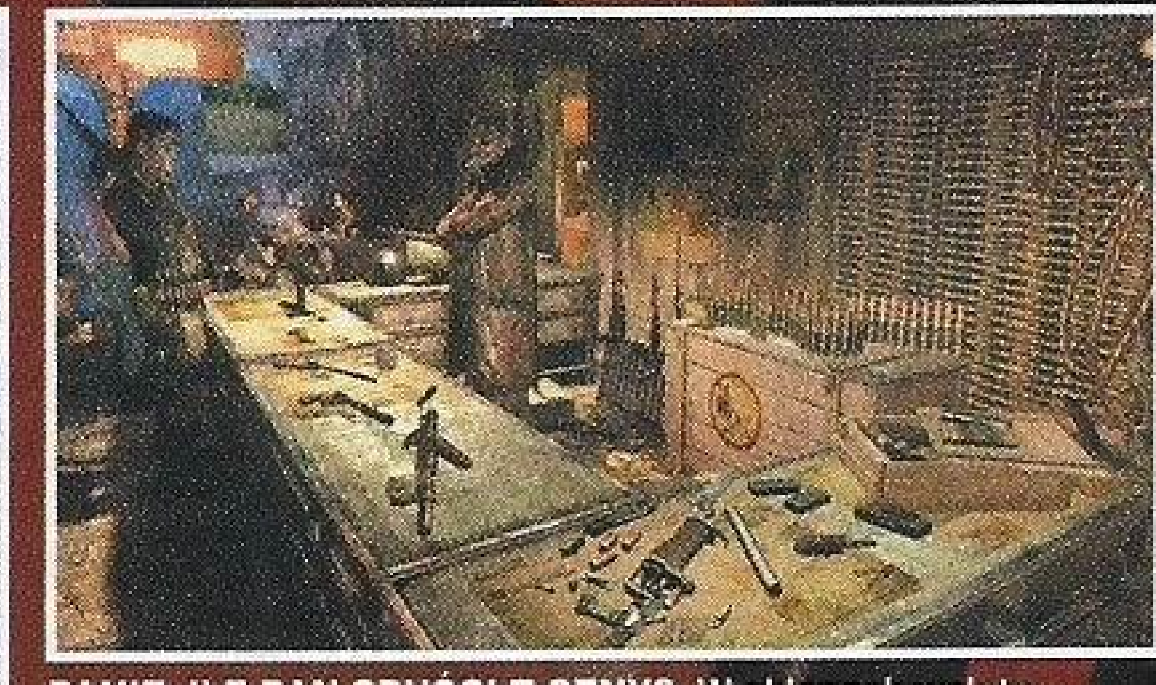
Jeśli ktoś bierze Metro 2033 za survival horror, to tylko z jednego powodu – amunicji jest mniej niż polskich magazynów konsolowych. Na normalnym poziomie trudności nie ma mowy o strzelaniu na chybił-trafił, mało tego – przynajmniej część wrogów wypadałoby położyć headshotem, żeby zachować sobie naboje. Można też korzystać z rzucanych sztyletów albo strzał, ale i tak w momentach największej zadymy liczy się obrzyn i karabin. Standardowe mutanty przypominają skrzyżowanie wilka z niedźwiedziem, są dość powolne i sygnalizują ataki. Zazwyczaj odradzają się w nieskończoność, więc momentami po prostu korzystałem ze sprintu, robiłem co do mnie należało, a cutscenka oszczędzała mi bezsensownych pojedynków. Haczyk jest jeden – w kilku momentach zwyczajnie trzeba ustrzelić konkretną liczbę „zwierzyny" albo chronić partnera, a gra niczym tego nie sygnalizuje. Dużo bardziej konwencjonalnie wypadają pojedynki z ludźmi, wtedy gra przypomina pierwszą z brzegu strzelaninę. Z pomocą w trudniejszych momentach przychodzą ubytki w inteligencji przeciwników – zdarzało się, że mnie nie zauważali, choć sterczałem im tuż przed nosem, albo nie zwracali uwagi na poległych ziomków. Zdecydowanie za mało jest przerywników w rodzaju podpalania szarżujących hord miotaczem ognia, a etapy skradankowe to moim zdaniem niepotrzebny dodatek sztucznie wydłużający rozgrywkę.

Wzorem najlepszych fppów ostatnich lat, Metro 2033 jest mocno filmowe ze wszystkimi tego konsekwencjami. Jest do bólu liniowo, ale skrypty dają odetchnąć od zwyczajnych wymian ognia i dynamizują akcję. Zresztą samo strzelanie jakoś nie przykuwało mnie do ekranu, w przeciwieństwie do zagadkowej fabuły i naturalności przedstawionego świata.

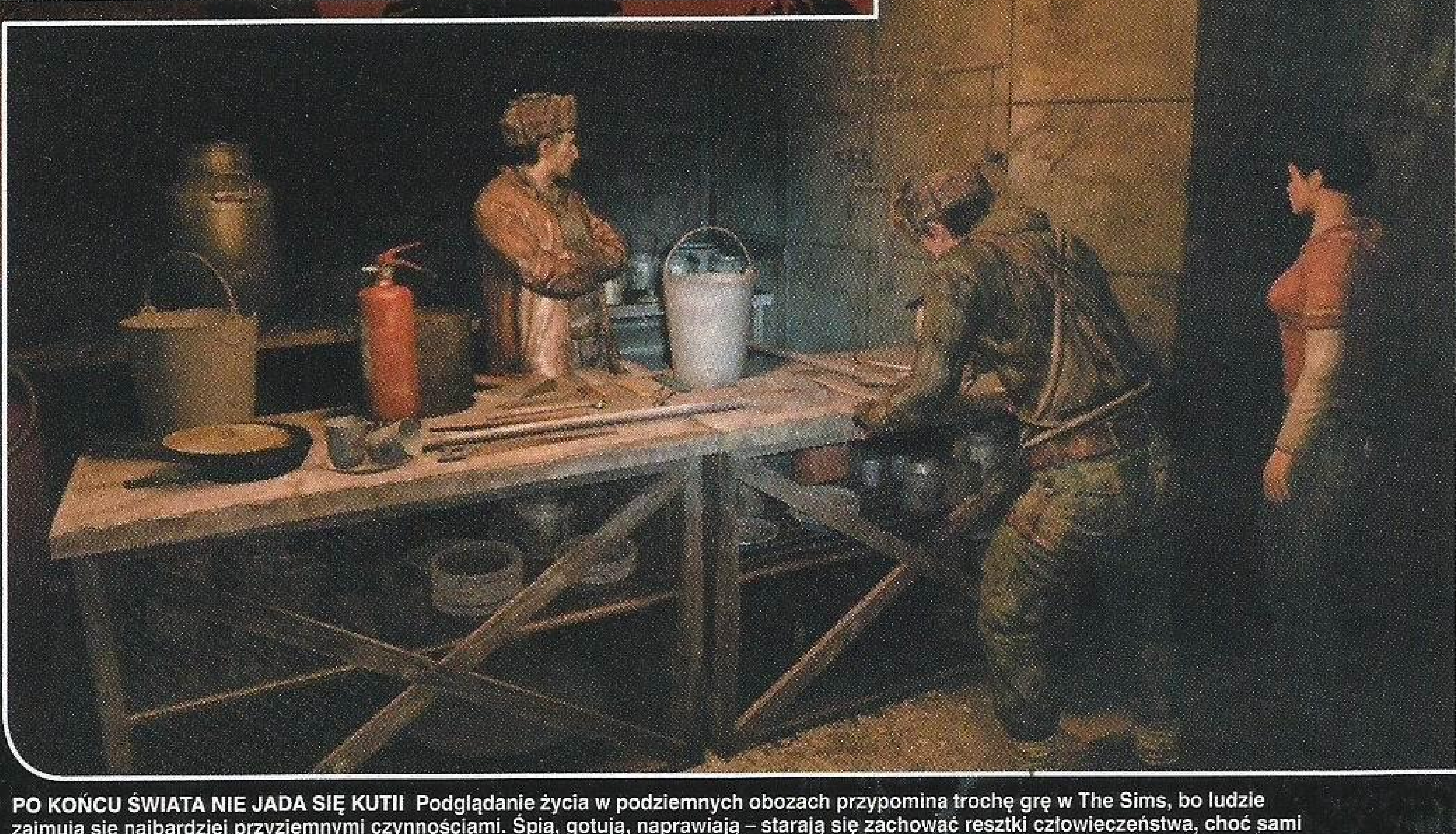
MJENIA ZAWOD ARTJOM

Nie można co prawda dojrzeć stóp postaci, za to reszta działań została potraktowana z należytą pieczołowitością. Żeby podładować latarkę, trzeba wyciągnąć dynamo, ale wtedy jesteśmy zupełnie bezbronni. Zażycie specyfiku poprawiającego zdrowie (i słyszalnie podnoszącego ciśnienie) nie odbywa się natychmiastowo i też wymaga schowania na chwilę broni. Spojrzenie na cele misji wymaga wyciągnięcie zeszytu i – tak, zgadliście – odłożenia spluwy. Noktowizor przydaje się jedynie w kilku sytuacjach, w przeciwieństwie do maski chroniącej przed skażonym powietrzem. Bez niej „odpływa się" momentalnie, a zużywające się filtry trudniej zdobyć niż oryginalnego NESa za czasów PRL. Ciężko na początku ocenić, ile jeszcze zostało powietrza i czy wystarczy go na ukończenie poziomu, ale radzę nie opukiwać ścian na powierzchni, a raczej skupić się na wykonywaniu głównych zadań. Raz musiałem

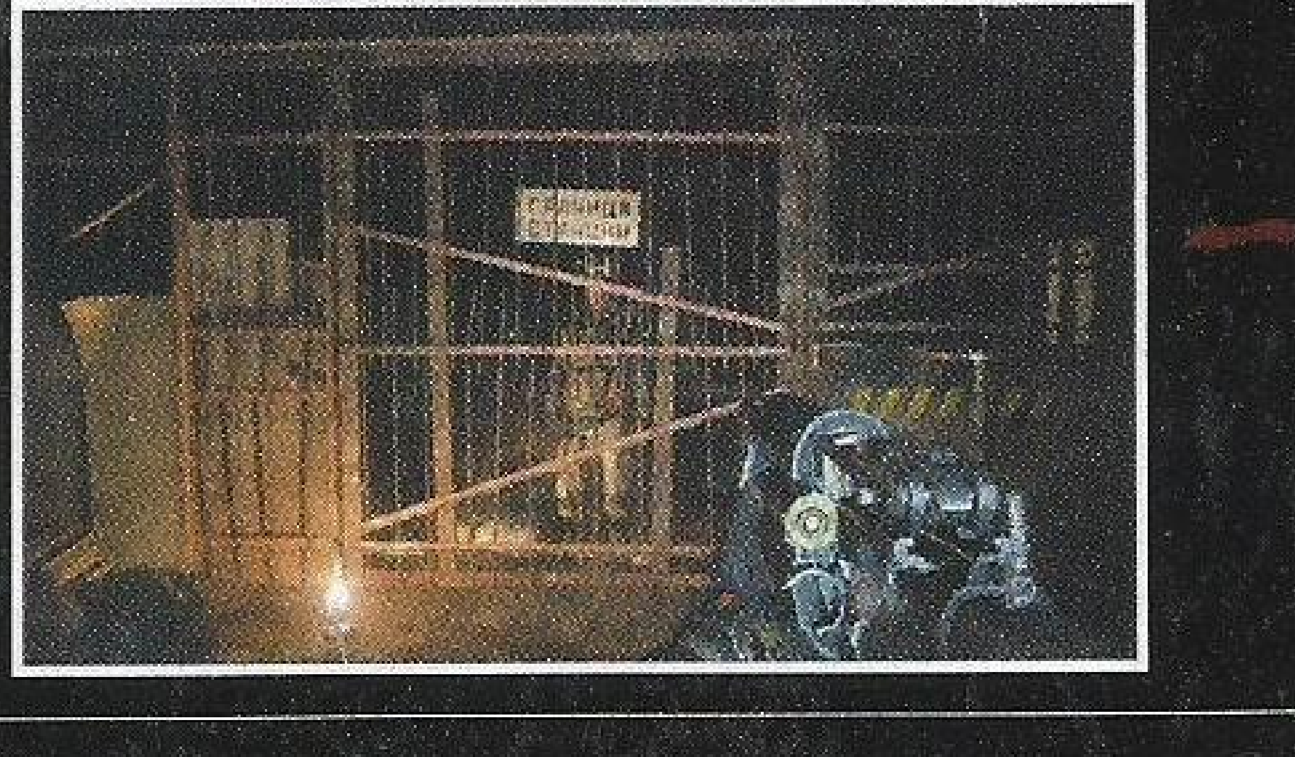


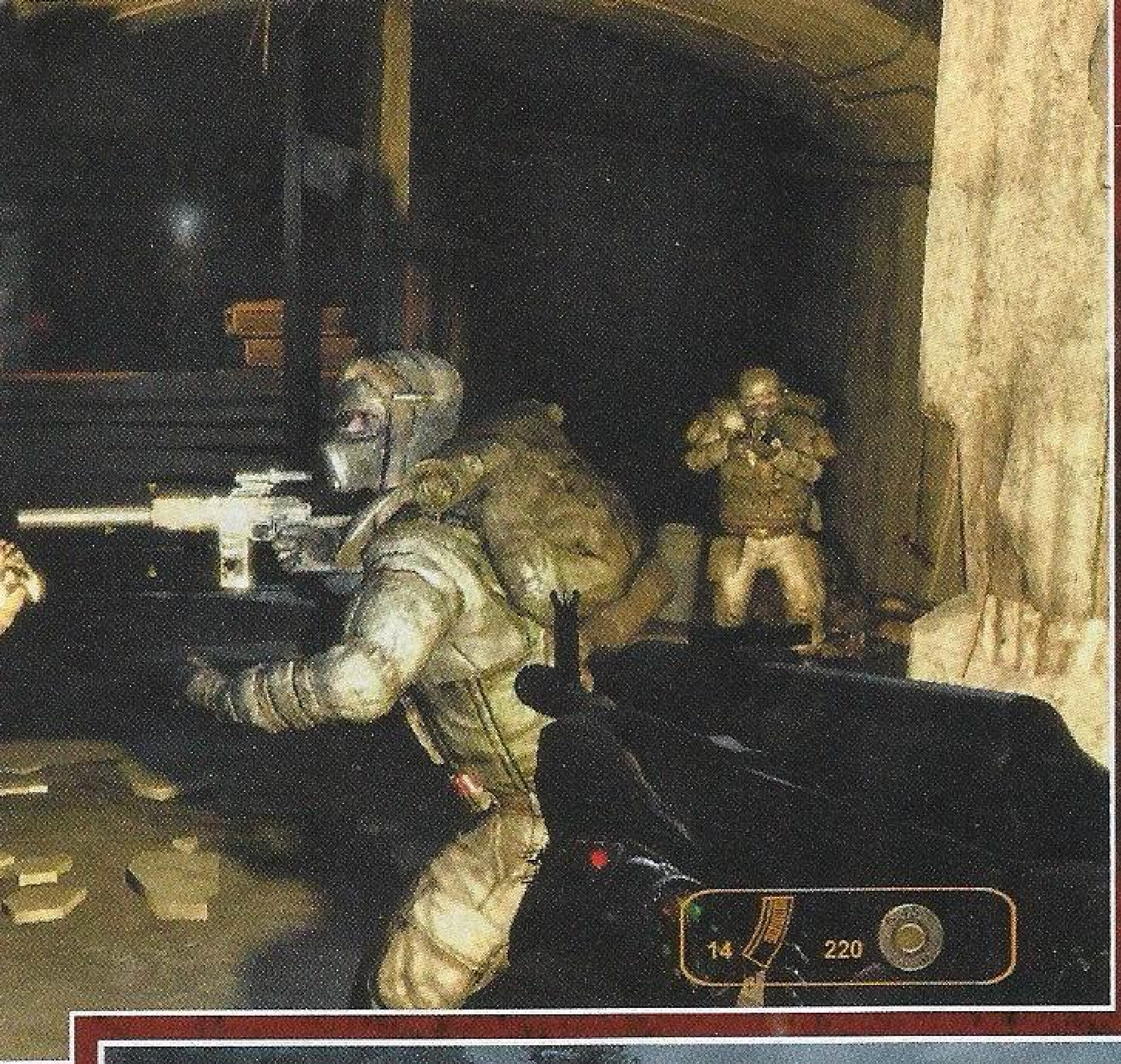


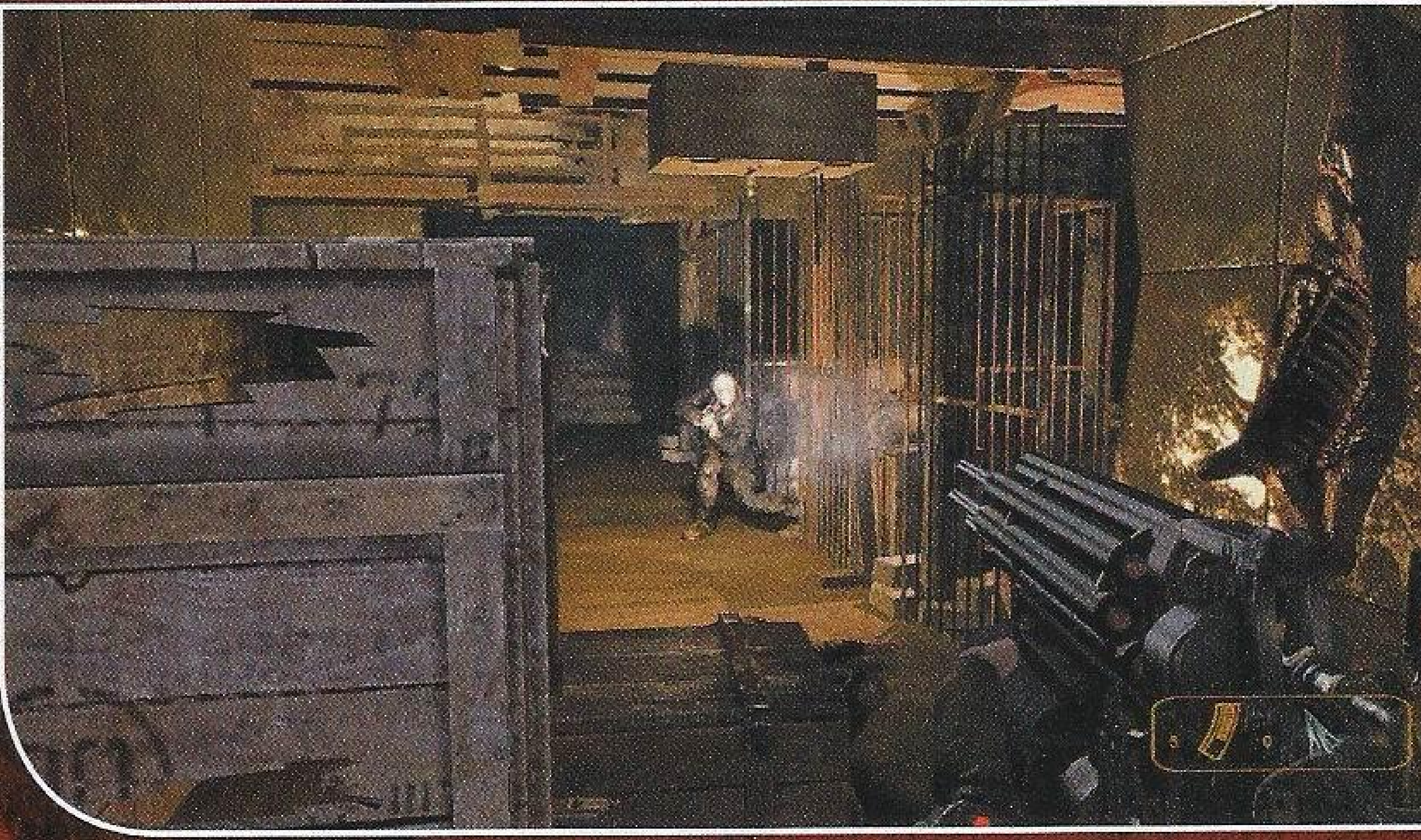
PANIE, ILE PAN SPUŚCI Z CENY? W sklepach walutą są różne rodzaje amunicji, tej starszej (i cenniejszej) nie warto zużywać w boju. Jak to mówią, za życia trzeba spróbować strzelania przynajmniej z trzech rodzajów karabinów. Nawet jeśli różnice między nimi są kosmetyczne.



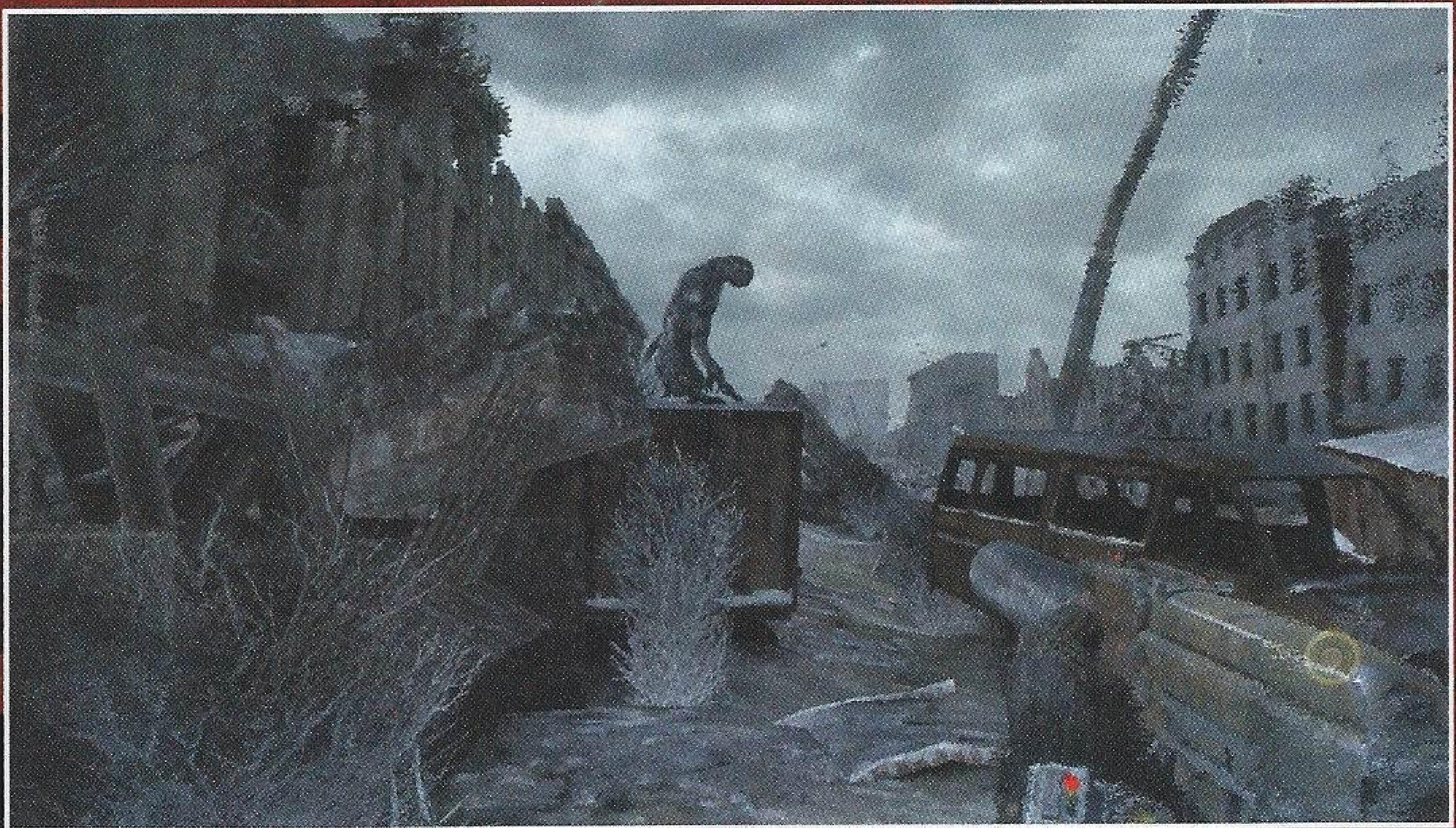
PO KOŃCU ŚWIATA NIE JADA SIĘ KUTII Podglądanie życia w podziemnych obozach przypomina trochę grę w The Sims, bo ludzie zajmują się najbardziej przyziemnymi czynnościami. Śpią, gotują, naprawiają – starają się zachować resztki człowieczeństwa, choć sami nie wiedzą po co i dlaczego. Cóż, taki już urok naszego gatunku.

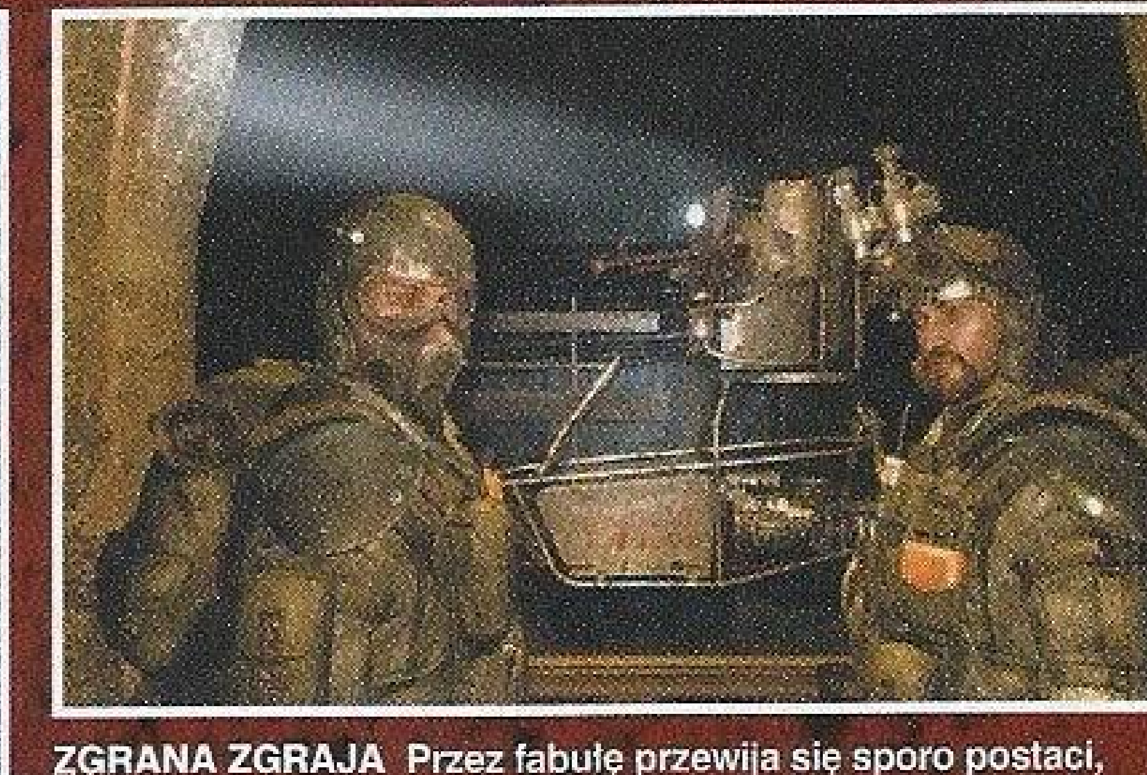






PRZEROŚNIĘTY, Z OWŁOSIONYMI PLECAMI I MAŁYM MÓŻDŻKIEM To nie jest opis typowego dresa, a mutanta w świecie Metro 2033. Uwaga na włączoną latarkę, lgną do światła jak ćmy i są w stanie zrobić wszystko, żeby wyrwać ją właścicielowi. Czasem skutkuje odstraszanie śrutem, jednak zdecydowanie za rzadko.





ZGRANA ZGRAJA Przez fabułę przewija się sporo postaci, a większość z nich pasuje do stereotypu Rosjanina. Potrafi dużo wypić i strzelić w mordę, mutanty mają pecha, że trafiły na tak wytrzymały naród.

powtarzać poziom, bo płuca Artioma zwyczajnie nie wytrzymały.

Kapitalnie wyglądają zarysowania i pęknięcia na szybkach maski, a także skroplone powietrze osadzające się na ich obrzeżach. Gra ma horrendalne wymagania sprzętowe na pecetach, ale i wersja konsolowa wygląda w większości przypadków wspaniale. W chwilach największej zadymy zdarzyło się jej zwolnić, co jednak zupełnie nie przeszkadza, a ilość efektów świetlnych, jakość cieniowania i fantastycznie odwzorowany dym spokojnie lokują ją w ścisłej czołówce. Postacie mówią po angielsku z mocnymi naleciałościami rosyjskimi i wypada to więcej niż świetnie, ale aż prosiłoby się o całkowicie wschodni dubbing i tłumaczące go napisy.

BIEŁYJE NOCZI

Fabuła bywa naciągana, a nasza postać wyczerpuje limit szczęścia przewidziany na kilka pokoleń, co nie zmienia faktu, że nie przestałem grać w Metro 2033, dopóki go nie ukończyłem i tylko momentami drobne błędy wytrącały mnie z mrocznego klimatu. Szkoda głupoty przeciwników i kilku wspomnianych baboli, które przeciekły przez testy, bo ocena mogła być sporo wyższa. Brakuje mi także większej odwagi we wprowadzaniu nowych pomysłów, bo gdyby obedrzeć grę z postapokaliptycznej atmosfery, zostanie szkielet typowej strzelaniny. Nieobecność wymyślnych broni jest poniekąd uzasadniona fabułą, ale nie sposób znaleźć wytłumaczenie dla wyświechtanych schematów.

FABUŁA BYWA NACIĄGANA, A NASZA POSTAĆ WYCZERPUJE LIMIT SZCZĘŚCIA PRZEWIDZIANY NA KILKA POKOLEŃ, CO NIE ZMIENIA FAKTU, ŻE NIE PRZESTAŁEM GRAĆ W METRO 2033 AŻ DO KOŃCA

Główne danie nie zaskoczy nikogo, kto miał styczność z jakimkolwiek przedstawicielem gatunku w ciągu ostatnich lat – jeśli jesteście w stanie przymknąć na to oko, czas spędzony z grą od 4A Games na pewno nie będzie stracony. Bo Ukraińcy i tak pokazali, że są w stanie nadgonić najlepszych w kwestiach technicznych, a unikalny wschodni sznyt zapewnia grze swojskość i pozytywną prząśność. Wątek Dark Ones intryguje od początku do końca i choćby dla niego warto wcielić się w Artioma i sprawdzić, co roi mu się w głowie. I choć finał nieco mnie zawiódł, bo nie dostarczył wyczerpujących odpowiedzi, Metro 2033 świetnie nadaje się dla fanów Fallouta – doświadczenie autorów S.T.A.L.K.E.R.A. nie poszło na marne. ■■

OCENA **7.9/10**

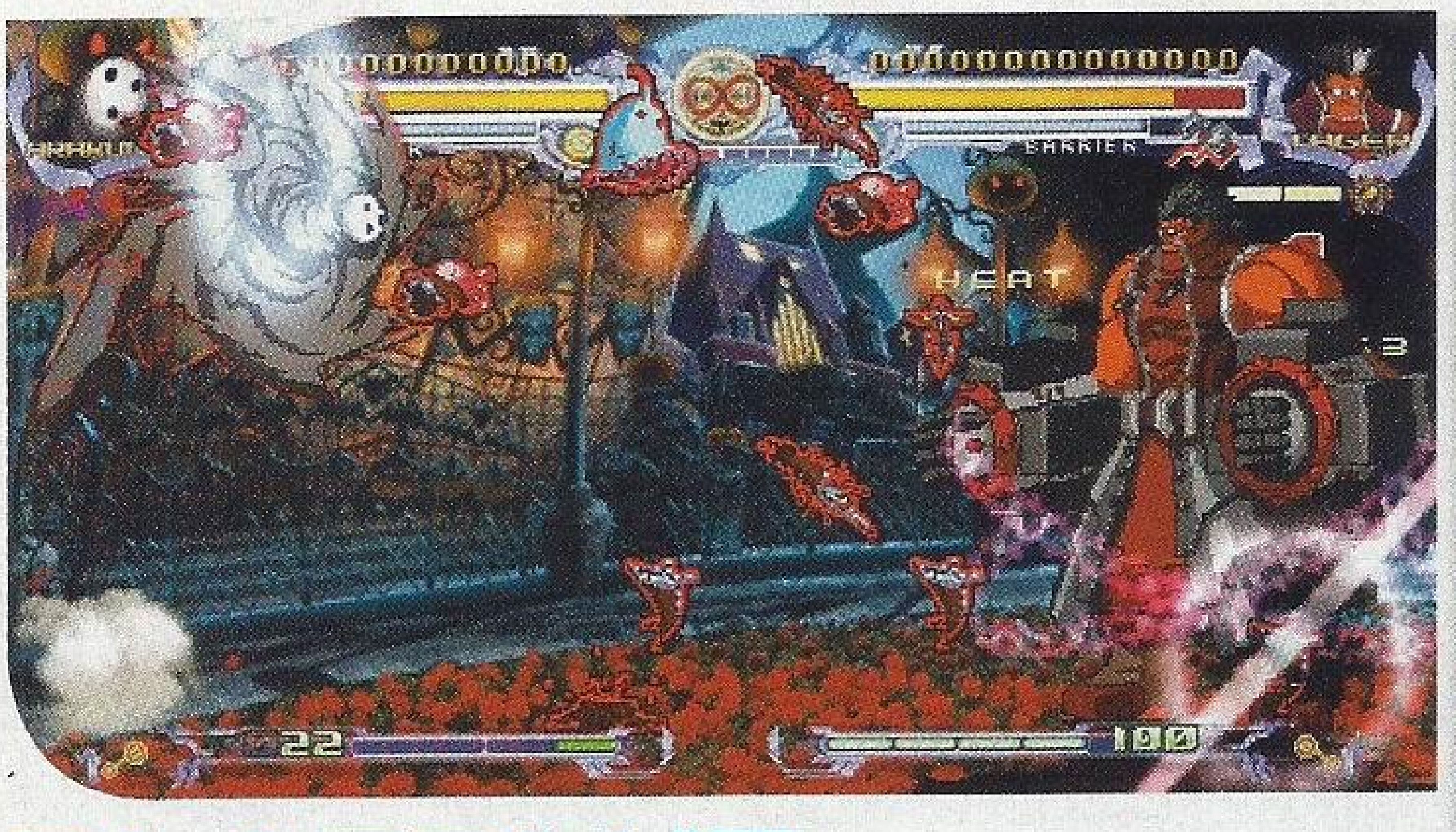
+ ŚWIAT PO APOKALIPSIE TO POCIĄGAJĄCA WIZJA...

− ALE CZY MUSI BYĆ W NIM TYLE GŁUPOT I NIEDOCIĄGNIĘĆ?

DO KOŃCA ŚWIATA I O JEDEN DZIEŃ DŁUŻEJ

M.E.T.R.O.

Założyciele 4A Games – Shiskovtsov i Maksimchuk, wcześniej pracowali nad pecetowym S.T.A.L.K.E.R.E.M., ale w pewnym momencie postanowili rozwinąć skrzydła i zająć się nowym projektem. Co ciekawe, obie pozycje łączy dużo więcej niż kijowska lokalizacja tworzących je studiów – akcja osadzona po światowej apokalipsie, elementy paranormalne, stylistyka... Konsole na razie nie doczekały się konwersji gry-na-S-z-dużą-liczbą-kropek, jednak Metro 2033 powinno zaspokoić każdego fana takich klimatów. Jak widać, przez pączkowanie udało się powiększyć ukraiński rynek gier o zdolnego developera, liczymy że w Polsce będzie podobnie. Czasem ciężko uwierzyć, że to nie jest gra bardziej utytułowanego producenta, za co szacun się należy.



BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER PORTABLE

NADAL NAJLEPSZA BIJATYKA 2D NA KAŻDĄ KONSOLĘ

txt: FAX

PSP

- Wydawca: Aksys
- Producent: ARC SW
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: import
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Przenośne BlazBlue? Piękne, it's beautiful i nie zmieni tego marudzenie Faxa. Na PSP ze świecą szukać tak ładnych gier, a przy tym tak dobrych mordobić. Dziwię się, że Capcom nie zaatakował, tylko przygotował konwersję Street Fighter IV na iPhone. BlazBlue na handhelda Sony byłoby genialne, gdyby autorzy zadbali o więcej bonusowych trybów. Mocna rzecz. 8/10

BlazBlue: Calamity Trigger recenzowałem w NEO Plus 130 i oceniłem tę fantastyczną grę na 8.8, podkreślając, że to najpiękniejsza bijatyka 2D na konsole nowej generacji. Poparł mnie również DrMax, który w poprzednim numerze przygotował spis dziesięciu najładniejszych gier 2D wszech czasów. W materiale „Płaskie jest piękne" BlazBlue zajęło drugie miejsce, przegrywając jedynie z Muramasa: The Demon Blade. Czy równie wysoko można ocenić przenośną wersję Calamity Trigger?

HIGH DEFINITION OFF

BlazBlue spodoba się przede wszystkim tym osobom, które do tej pory nie grały na PS3 i X360. Wiadomo, że PSP to słabsza konsola, więc cięcia w oprawie graficznej były konieczne. Nie zmienia to faktu, że to najbardziej efektowna i najszybsza bijatyka 2D na przenośny sprzęt Sony. Areny zostały wiernie przeniesione z oryginału, choć część elementów straciła swoje animacje, ale nadal można rozpływać się nad nimi w zachwytach. Podobnie, jak nad zawodnikami, którzy w dalszym ciągu masakrują się fajerwerkami ciosów specjalnych. Ja niestety miałem ten problem, że zachwyciłem się Calamity Trigger na wielkim ekranie. Grając na PSP marudziłem na oprawę, bo zakochałem się w dużych, bosko animowanych postaciach i niewiarygodnie pięknych arenach. I nie zrozumcie mnie źle, BlazBlue na PSP nie ma konkurencji, ale przesiadka z dużych konsol i tak jest bolesna. To śliczna bijatyka, ale stworzona do możliwości konsol nowej generacji i brak wysokiej rozdzielczości jest mocno odczuwalny.

Zawartość została rozbudowana w stosunku do oryginału. W dalszym ciągu można sprawdzić kilka klasycznych trybów, jak nieśmiertelny trening, czy rozbudowany i dopracowany multiplayer. Nie zabrakło również szalonego trybu fabularnego, przy którym popłaczecie się ze śmiechu. Nowością jest Legion, czyli niejako gierka strategiczna. Po wybraniu bohatera należy poruszać się po mapce, walczyć z przeciwnikami i rekrutować pokonanych wojowników. Nie brzmi to zbyt porywająco, ale jak się raz zacznie, to ciężko skończyć.

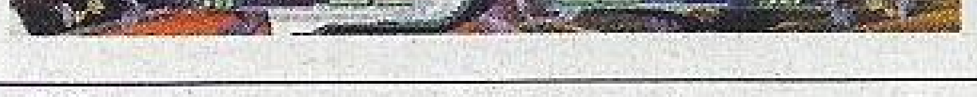
Ta zabawka przedłuża czas gry, ale jej wykonanie pozostawia sporo do życzenia, bo mapka wygląda koszmarnie. Znacznie lepiej prezentuje się zwyczajowy sklepik, który motywuje do walki i zarabiania kasy, by móc wykupić piękne ilustracje, czy najmocniejsze wersje zawodników.

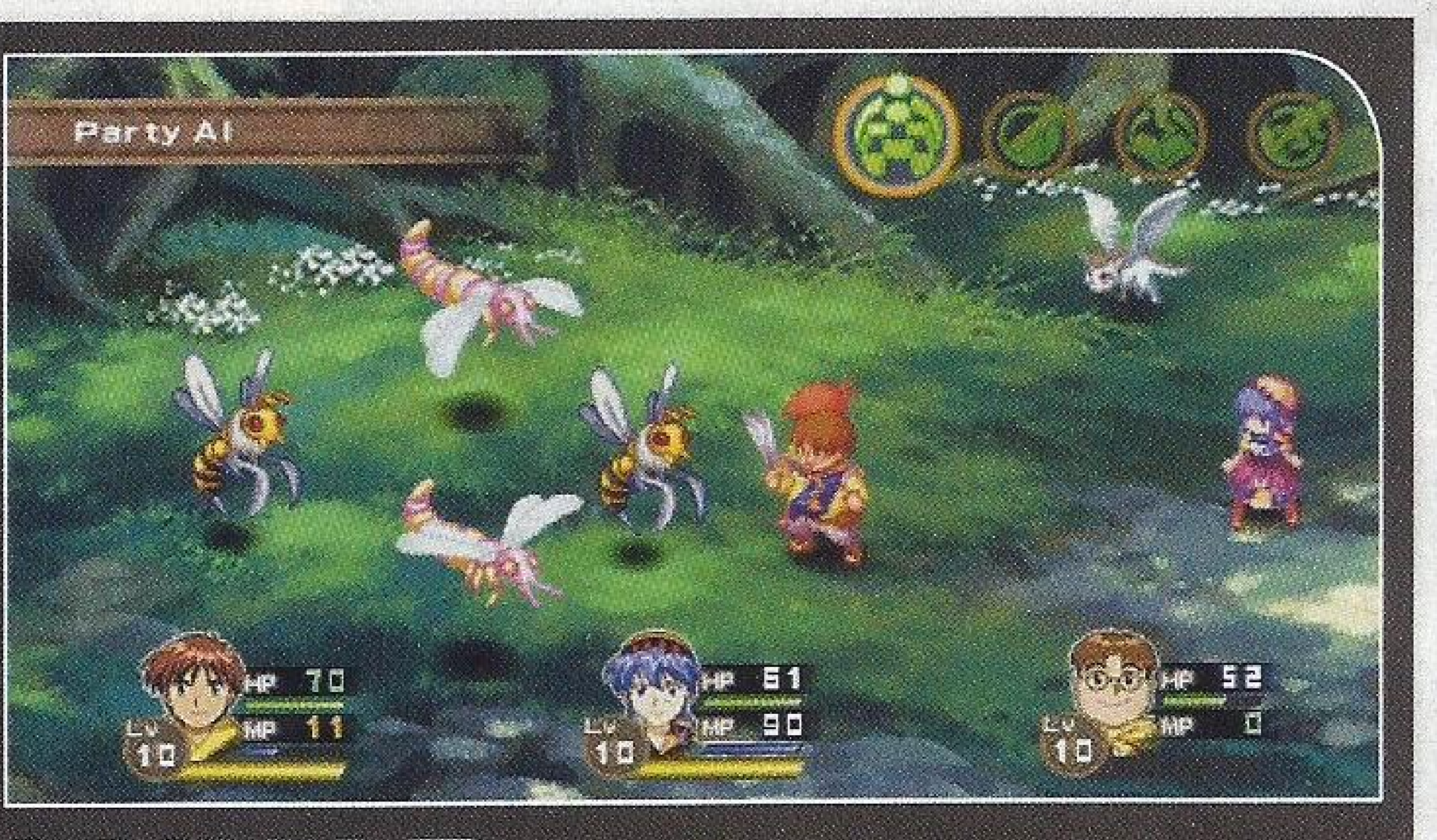
System walki nadal stawia na szybkie, efektowne i dynamiczne walki, w których decydują unikalne zdolności poszczególnych bohaterów. Przy okazji poprzedniej recenzji stwierdziłem, że to jedna z najlepszych ekip wszech czasów i podtrzymuję moje zdanie. Ciosy wyprowadza się lekko i przyjemnie nawet na PSP. Poziom trudności nie jest zbyt wysoki, ale osiągnięcie mistrzostwa zajmie Wam długie godziny. Warto zagrać, choć wolę wersję na X360 i PS3. ■■

OCENA 8.5/10

+ ZAWODNICY, SYSTEM WALKI, GRAFIKA
– CZASEM BOLI BRAK WYSOKIEJ ROZDZIELCZOŚCI

MAX MA RACJĘ, PŁASKIE JEST PIĘKNE





LUNAR SILVER STAR HARMONY

NAJPIĘKNIEJSZY I NAJNUDNIEJSZY JRPG

txt: FAX

PSP

- Wydawca: Xseed
- Producent: Game Arts
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Znawcy gatunku jRPG narzekają, że konwersja Lunar na PSP ma zaniżony poziom trudności, przez co można przejść dużą część gry korzystając z opcji Auto-Battle (walki toczą się automatycznie, bez udziału gracza). W oryginale osoba grająca w ten sposób prosiła się o szybki Game Over. To ma być wada? Przy gazylionie losowych walk, których w pewnym momencie miałem już po prostu dość? Właśnie z powodu zaniżonego poziomu trudności i funkcji Auto-Battle polecałbym Lunar każdemu, kto nie miał okazji zetknąć się z wersją na PS One. Przynajmniej można skupić się na fabule, a ta nie należy do wybitnych, ale nie próbuje na siłę takową udawać. To fajne, ciepłe story o miłości i przygodzie. Zdecydowanie warto zagrać. 7/10

Uwielbiam początek rozgrywki w grach z serii Need for Speed. Zazwyczaj jest to mocne uderzenie, bo na dzień dobry gracze mogę wypróbować najdroższy i najmocniejszy samochód. Naturalnie po pierwszym wyścigu trzeba ten piękny sprzęt oddać i zaczyna się długa droga ku sławie. Podobnie jest w Silver Star Harmony; przez pierwszy kwadrans można kierować drużyną maksymalnie napakowanych bohaterów. Ich zaklęcia są w stanie zniszczyć wszechświat, punkty życia przetrzymają każdy atak wroga, a ekwipunek lśni od mistycznych artefaktów. Niestety, to tylko początek i szybko trzeba zaczynać od zera, ale to przecież jRPG.

Lunar zachwyca od pierwszych minut rozgrywki. Oprawa graficzna jest po prostu fenomenalna. Dawno nie widziałem tak uroczych i pięknie namalowanych miejscówek. Miasteczka urzekają pogodnym klimatem, jaskinie zaskakują grą świateł, a lasy, wybrzeża i doliny onieśmielają śliczną i malowniczą przyrodą. Złego słowa też nie napiszę o bohaterach i przeciwnikach, bo choć są malutkich rozmiarów, to i tak wyróżniają się dziesiątkami detali. Silver Star Harmony ma bez wątpienia najpiękniejszą grafikę wśród gier 2D na PSP. W dodatku scenki przerywnikowe ubarwiają prześliczne rysunki postaci w japońskim stylu oraz animowane przerywniki. Jeszcze tylko dodam do tych zachwytów spokojną i wpadającą w ucho ścieżkę dźwiękową, a uzyskam obraz gry niemalże doskonałej. Jednak Lunar to nie film, więc sama oprawa graficzna i muzyczna to nie wszystko.

POWTÓRKA Z ROZRYWKI

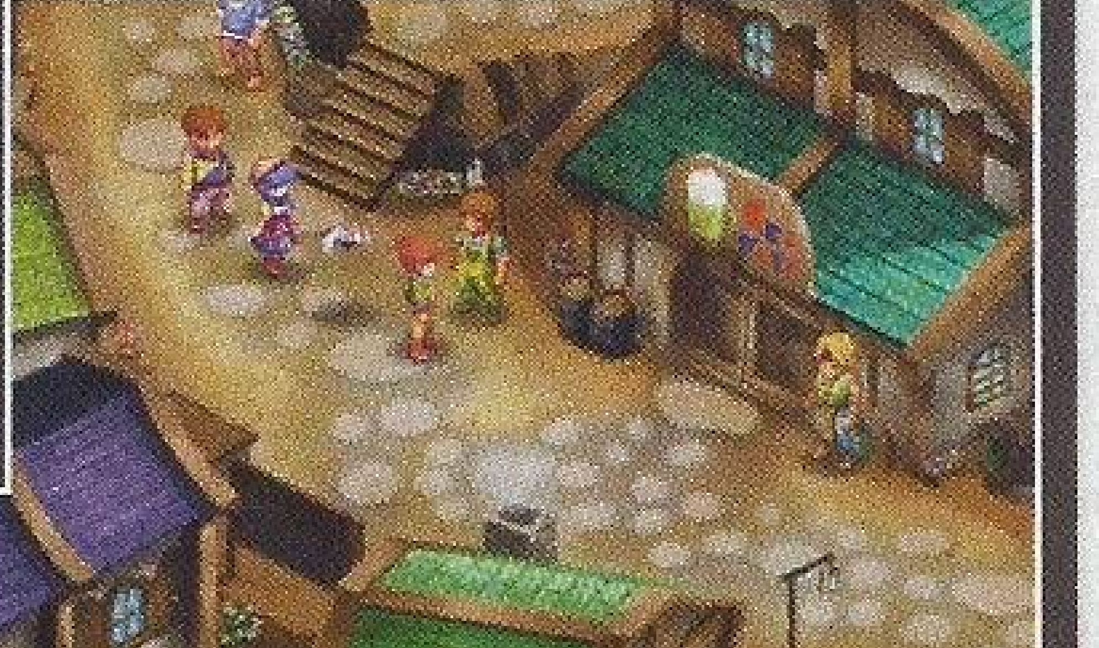
Model rozgrywki to klasyczna szkoła jRPG. Przeciwników widać na ekranie, ale bardzo ciężko ich wyminąć. Walki rozgrywają się w turach, a bohaterowie dzielą sie na wojowników, magów i klasy mieszane. Rozwój postaci jest lekki i przyjemny, zarządzanie ekwipunkiem rozwiązano prosto i przyjaźnie, więc pod tym względem nie mam zastrzeżeń. Może trochę za mało tu nowości, ale to w końcu stara szkoła jRPG. Widać to szczególnie w tempie walk, które potrafią uśpić nawet największego fana. Bitwy są częste, właściwie rozgrywają się co kilka sekund, a bohaterowie tak niemrawo się poruszają, że szybko zacząłem się nudzić. Niestety, efekty czarów, choć niezwykle spektakularne, są równie powolne, a trzeba oglądać je setki, jeśli nie tysiące razy. Po Final Fantasy XIII ciężko znieść tak wolne i monotonne potyczki.

Lunar to solidny przedstawiciel swojego gatunku, z dobrą i wciągającą fabułą, oraz pakietem klasycznych, choć ciekawych bohaterów. Gra jest śliczna i rozbudowana, ale walki są za częste i za długie. ■■

OCENA 7.5/10

+ CUDOWNA GRAFIKA, KLASYCZNY JRPG, FABUŁA
– MILIARD POWOLNYCH, USYPIAJĄCYCH WALK

ZA WOLNO, ZA NUDNO I ZBYT MONOTONNIE



LUNAR debiutował w Japonii w 1992 roku i został wydany na konsoli SEGA CD. Na szczęście grafika została odświeżona i zachwyci Was swoim wykonaniem.

WAY OF THE SAMURAI 3

BUSHIDO WIEDZIE NA MANOWCE

txt: GONZO

X360 | PS3

- Wydawca: Rising Star
- Producent: Acquire
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA	■■■□□□□□□□
DŹWIĘK	■■■■□□□□□□
MIÓD	■■■□□□□□□□
DESIGN	■■□□□□□□□□

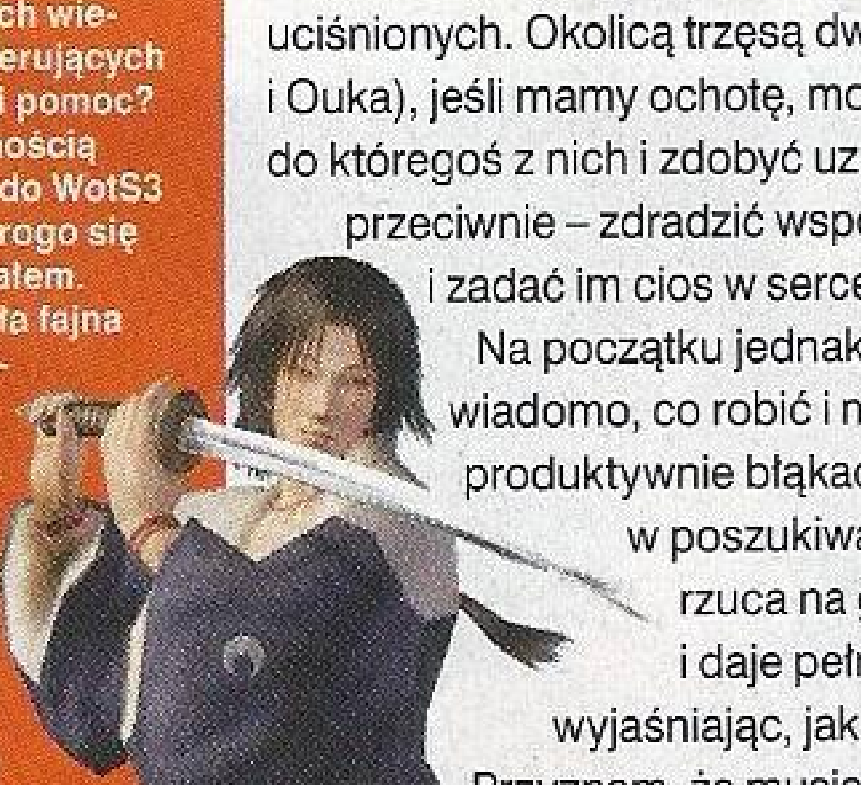
MIELU: Mam dziwną słabość do serii Way of the Samurai, chyba chodzi o to, że można tu być kim się chce i robić co się chce. W jakiej innej grze już na samym początku da się pociąć kataną bezbronnych wieśniaków oferujących bohaterowi pomoc? Z przyjemnością zasiadłem do WotS3 i niestety srogo się rozczarowałem. Ta seria była fajna na PlayStation 2, teraz mamy trochę inne czasy, technologia poszła do przodu, zmienił się game design i dzisiaj przygody ronina wydają się okrutnie przestarzałe. Przy Mass Effect, Fable II czy GTA IV, Way of the Samurai 3 wypada blado, jak z innej epoki. Z sentymentu 5/10

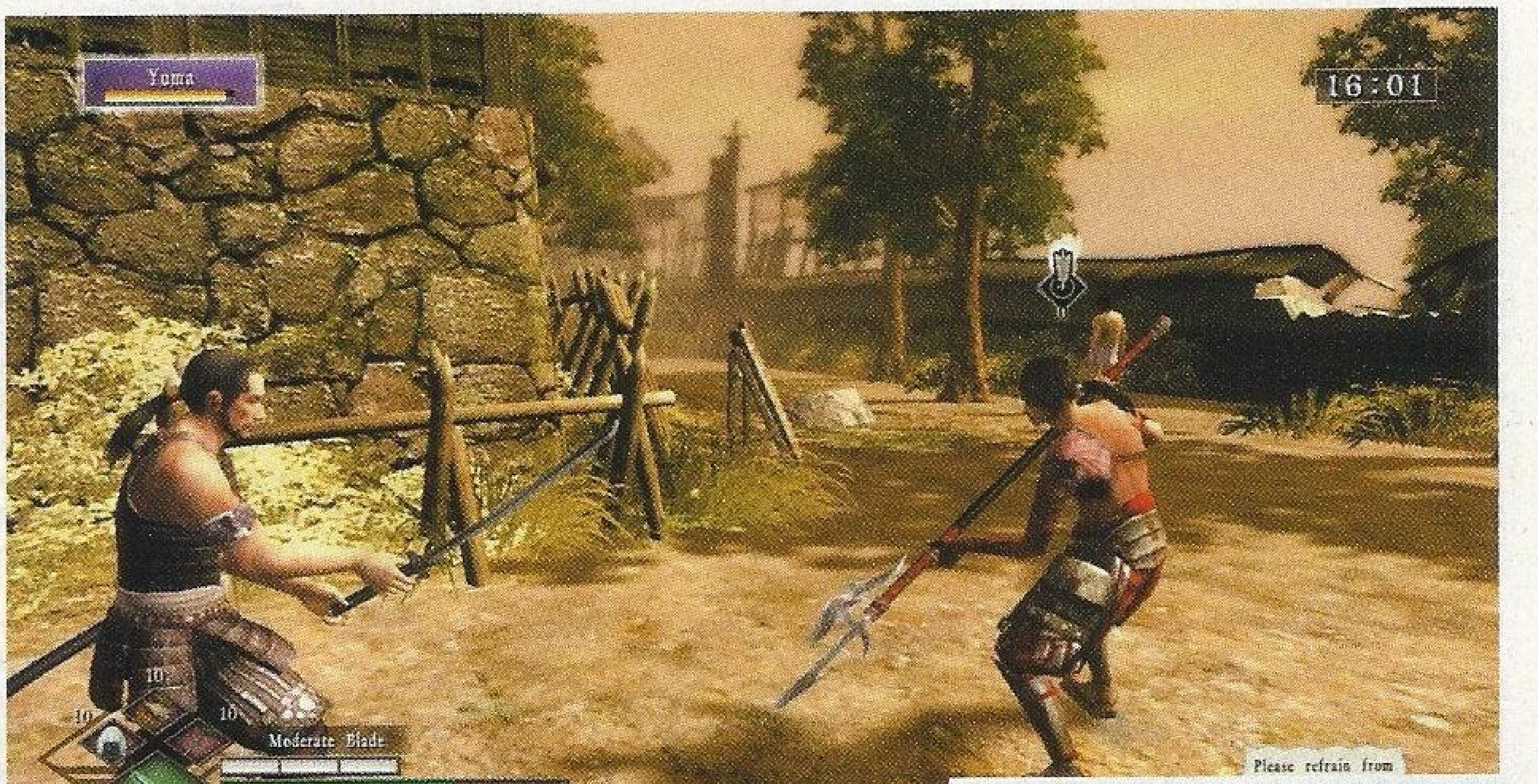
Nie byłem na to przygotowany – zderzenie z japońską imitacją gier reprezentowanych przez Heavy Rain niemal spłaszczyło mi twarz. W Way of the Samurai nie ma za grosz QTE, historia jest rozmydlona, technicznie gra wygląda jakby dopiero wygrzebywała się z poprzedniej generacji, a jednak obie gry oferują kilkanaście zakończeń i dają graczowi poczucie, że każda podjęta decyzja ma znaczenie dla lokalnego świata. Nie będę nawet starał się porównywać obu tytułów, tekstu i tak wystarczy ledwo na wymienienie wad produkcji Acquire.

FILM MI SIĘ URWAŁ

Wcielamy się w ronina, który umęczony wędruje przez pustkowie aż napotyka miejscowych. Ci zaczynają dywagować, co z nim począć, a my mamy możliwość pierwszego wyboru – można ich zwyczajnie zaszlachtować. To zresztą wyróżnia tę grę, bo praktycznie każdy dialog można przerwać decydując się na wysłanie rozmówcy do Krainy Wiecznie Kwitnących Wiśni. Jeśli zlitujemy się nad wieśniakami, nasz samuraj obudzi się w najbliższej wiosce z dobrym fundamentem do zbudowania sobie opinii obrońcy uciśnionych. Okolicą trzęsą dwa klany (Fujimori i Ouka), jeśli mamy ochotę, możemy przystąpić do któregoś z nich i zdobyć uznanie albo wręcz przeciwnie – zdradzić współtowarzyszy i zadać im cios w serce.

Na początku jednak nie za bardzo wiadomo, co robić i można bezproduktywnie błąkać się po mapie w poszukiwaniu zadań. Gra rzuca na głęboką wodę i daje pełną swobodę nie wyjaśniając, jak to wykorzystać. Przyznam, że musiałem poświęcić trochę czasu na zrozumienie, że autorzy zupełnie inaczej niż reszta rynku konsolowego rozumieją pojęcie „rozgrywki". Mimo że wcielamy się w samuraja, większość czasu spędzimy pomagając napadniętej kobiecie, szukając przedmiotów dla ślepawej staruszki albo ucząc krnąbrne dzieciaki manier. W żadnym momencie nie mamy kontroli nad tym, jak nasze decyzje wpłyną na dalsze wydarzenia, wszystko wydaje się bez sensu i błyskawicznie zaczyna nudzić. Ziewanie podczas grania to niepokojąca oznaka, zaś przy Way of the Samurai 3 zaraziłem nim wszystkich domowników i listonosza, który nieopatrznie zadzwonił do drzwi. Beznadzieja razi tym bardziej, że niedawno miałem przyjemność recenzować znacznie, znacznie lepszą Yakuzę 3.





LOCKE'D OUT AGAIN Świat gry stara się naśladować sandboksy, ale został podzielony na niewielkie bloki, pomiędzy którymi trzeba gapić się na napis „loading". Autorom najwyraźniej skończyły się pomysły nie tylko dotyczące ciekawej rozgrywki, ale chyba nie wiedzą już nawet, jak zamaskować, że silnik to zombiak.

Weapon Detail
Moderate Blade

NIEKOŃCZĄCA SIĘ FRAJDA To dziwaczne uczucie nurzać się w beznadziejnym świecie wykonując głupie zadania tylko po to, żeby innych ostrzec przed kupnem tej gry (*no cóż, taka praca, trzeba się było uczyć, a nie ciągle jakieś głupie gry... – gsh*)

Moderate Blade
H-hey!

WYGLĄDASZ JAK WŁASNE ODBICIE

Autorzy chełpią się, że trzecia część jest tak bardzo rozbudowana względem poprzedniczek, że sama się broni. Może na PlayStation 2. Setki broni, setki umiejętności, możliwość kustomizacji naszego wojaka – taaak, to robi wrażenie, ale chyba w opisie z tyłu pudełka. Z tej różnorodności absolutnie nic nie wynika, walki są drętwe bez względu na to, czy machamy mieczem czy kijem bambusowym. Środowisko wygląda dramatycznie biednie, wszystkie domostwa są grubo ciosanymi zlepkami wieloboków, a postacie poruszają się nienaturalnie. Wydawałoby się, że najlepiej na ich tle wypadnie główny bohater, ale nic z tego – jego bieg wygląda jak poimprezowy chód do łazienki w poszukiwaniu ukojenia. Way of the Samurai cierpi oczywiście na wszystkie przypadłości słabych gier, na każdym kroku zdarzają się problemy z detekcją kolizji, postacie reagują ociężale, a na łopatki rozwalił mnie fakt, że wystarczy odrobinę za blisko podbiec do rozmówcy, a gra pomyśli, że chcieliśmy go potrącić... Absurd. O czytanych dialogach można zapomnieć, ale może i dobrze, bo nagrane kwestie budzą jedynie litość.

Przejście gry nie powinno zająć więcej niż pięć godzin, ale według filozofii autorów, zaraz potem gracze powinni zacząć drugi raz i sprawdzić, jak inne zachowanie wpłynie na przebieg akcji. Rozumiem ambitne intencje, ale najwyraźniej nie każdy jest wizjonerem pokroju Davida Cage'a i nawet nieswojo się czuję przytaczając przykład Heavy Rain, bo obie pozycje dzieli przepaść jakościowa. Jeśli ktoś chce się poczuć jak prawdziwy samuraj, powinien zacząć chodzić do szkoły walki, a nie tracić czas i pieniądze na grę, która przerosła deweloperów. Przez kilka pierwszych godzin myślałem, że to może ja myślę zaściankowo i zwyczajnie nie potrafię w to grać, ale kolejne utwierdziły mnie w przekonaniu, że nie warto zagłębiać się w nudny świat rządzony sztucznymi mechanizmami. I to ma być trzecia część? ■■

Moderate Blade
1000/1000

OCENA **5.5/10**

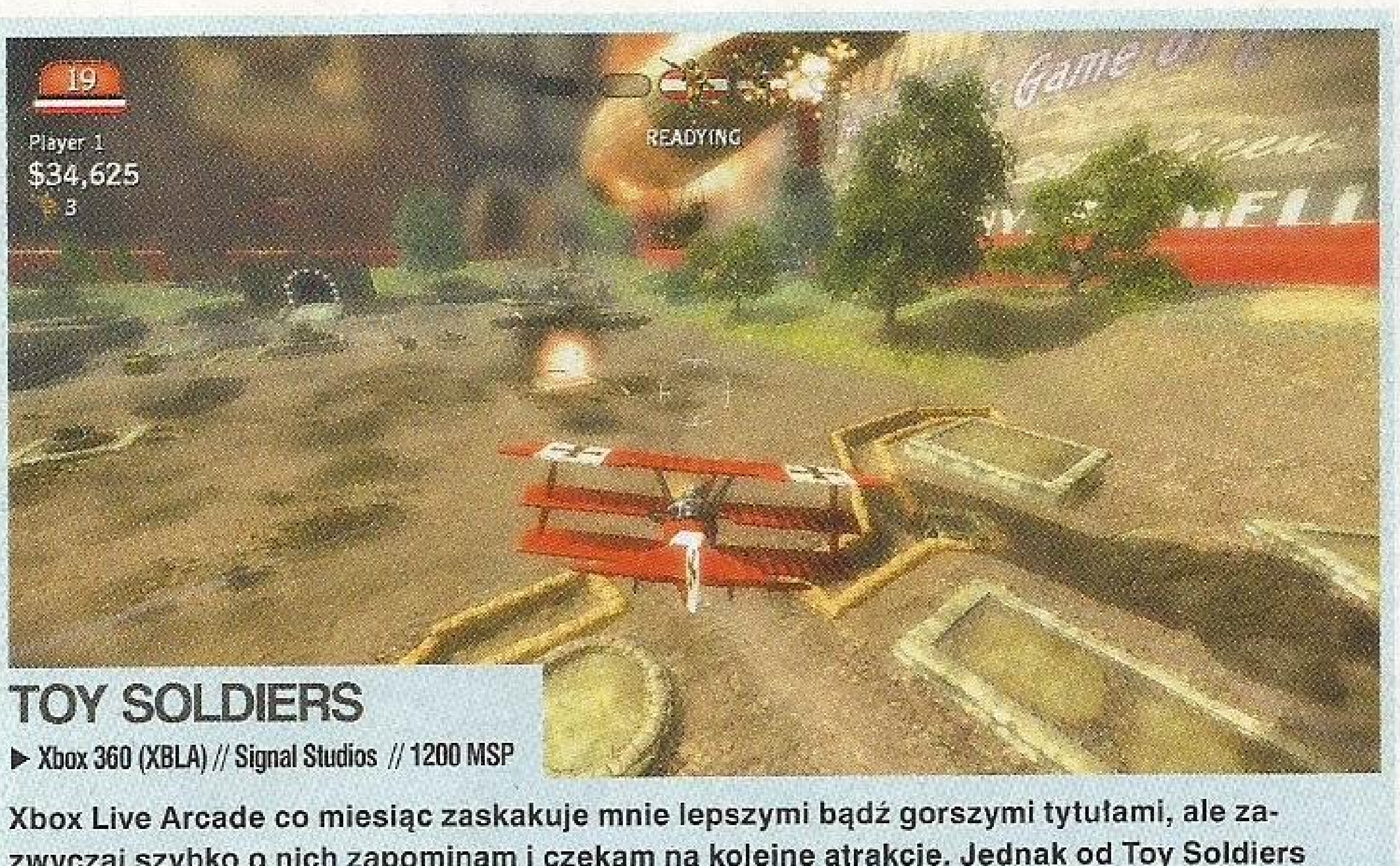
- ⊕ RÓB, CO CHCESZ
- ⊖ NUDŹ SIĘ, ILE CHCESZ

DUŻO MOŻLIWOŚCI I NIC DO ZROBIENIA

Stanął im... czas?

WAY OF THE SAMURAI 3
PLAYSTATION 3
RP

Stagnacja to jeden z grzechów głównych naszego ulubionego rynku, Way of the Samurai było ciekawą i unikalną pozycją osiem lat temu. Od tamtej pory szereg innych developerów podpatrzył i udoskonalił tamte pomysły. Wątpię, żeby ktoś opisując swobodę Mass Effect albo filmowość Heavy Rain przytaczał przykład tytułu Acquire. Patrząc na prehistoryczny silnik tej gry, zaczynam skłaniać się ku myśli, że producenci konsol powinni zaostrzyć kryteria dotyczące gier mających się ukazać na ich maszynki. Tylko, że wtedy recenzje byłyby bezcelowe, bo i tak ukazywałyby się wyłącznie tytuły co najmniej niezłe.



TOY SOLDIERS

▶ Xbox 360 (XBLA) // Signal Studios // 1200 MSP

Xbox Live Arcade co miesiąc zaskakuje mnie lepszymi bądź gorszymi tytułami, ale zazwyczaj szybko o nich zapominam i czekam na kolejne atrakcje. Jednak od Toy Soldiers po prostu nie mogę się oderwać i jestem zaskoczony, że ta produkcja nie została wydana w pudełkowej wersji. I choć w dzieciństwie nie byłem fanem makiet bitewnych, to żołnierzyki okazały się grywalne i zabawne.

Akcja gry rozgrywa się w czasie I Wojny Światowej, więc obstawiam, że gra doczeka się naturalnej kontynuacji. Umiejscowienie jej w tym okresie historycznym oznacza, że sprzęt wojenny prezentuje się dość prehistorycznie, bo ciężko przerzucić się na takie atrakcje, jak kawaleria, po ogrywaniu miesiącami Modern Warfare 2 i Bad Company 2. Ale dzięki temu Toy Soldiers niesie też powiew świeżości, bo nie pamiętam kiedy ostatnio pojawiłem się na polach walki I Wojny Światowej. Pisząc o akcji gry, muszę doprecyzować, że rozgrywa się ona tak naprawdę w pokoju, który jest widoczny z pokładu samolotów. Skoro to makieta, to kończy się ona ścianami, na których są namalowane tła. Natomiast samo pole bitwy jest przedstawione w 3D i prezentuje się bardzo okazale, a wszystkie modele pojazdów oraz jednostek przygotowano starannie i z dbałością o realia historyczne. Autorzy dorzucili też trochę swoich fantazji, więc parę razy walczyłem z gigantycznymi armatami, których nie odnajdziecie w książkach historycznych.

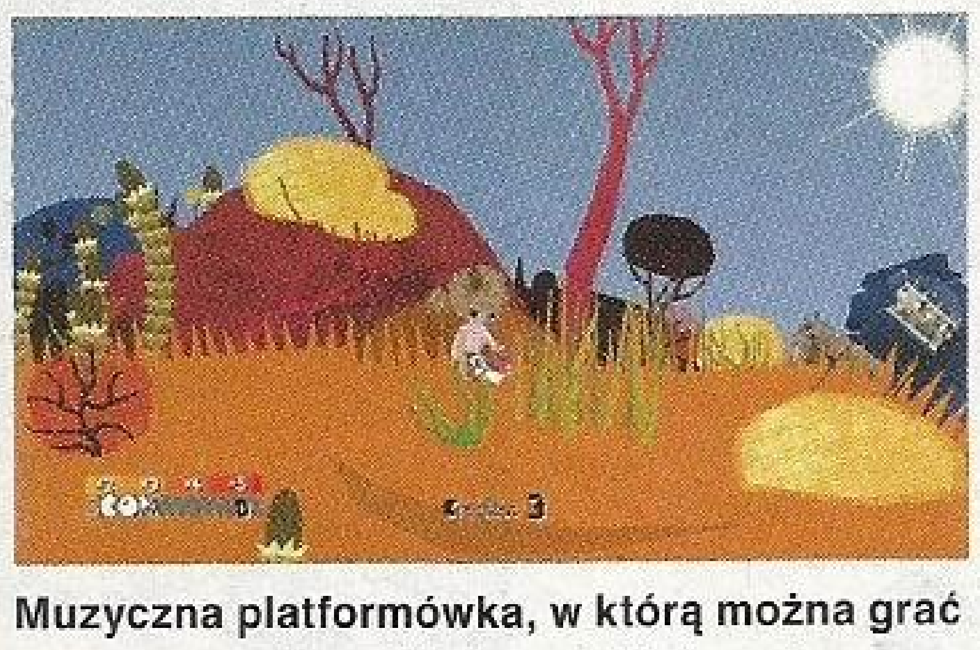
Rozgrywka to połączenie strategii i akcji, gdyż żołnierze pozostawieni sami sobie i tak walczą jak lwy, ale w dowolnym momencie można wcielić się w konkretną postać. Operatora działka, pilota samolotu, a nawet snajpera. Wybór jednostek jest duży i przede wszystkim różnorodny. Jednak to nie koniec atrakcji, bo trzeba również bawić się w stratega i rozbudowywać linie obronne oraz ulepszać jednostki. Kasę na modernizację sprzętu, czy stawianie zasieków zdobywa się w trakcie walk, a im szybciej i celniej strzelacie, tym większe będą bonusy finansowe.

To świetnie pomyślana strategia z elementami gry akcji, która doskonale sprawdza się również w trybie wieloosobowym. Makiety są śliczne, klimat jest lekki i zabawny, a rozgrywka wciąga i nie pozwala odejść od konsoli. ■■ **Fax**

8.5/10

FRET NICE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Pieces Interactive // 1200 MSP



Muzyczna platformówka, w którą można grać za pomocą gitary? Tak, w dzisiejszych czasach producenci coraz bardziej kombinują z najdziwniejszymi pomysłami i niestety nie zawsze im to wychodzi. Czy Fret Nice podzieli los nieudanych eksperymentów?

Może i nie jest to najlepsza gra w tym miesiącu na Xbox Live Arcade, ale na pewno warto zwrócić na nią uwagę. Szczególnie jeśli macie w domu gitarę i chcielibyście spróbować zagrać na niej w coś zupełnie unikalnego. Naturalnie można również grać i na standardowym kontrolerze, ale to już nie to samo. Teoretycznie Fret Nice to klasyczna platformówka 2D, w której trzeba zbierać nutki, walczyć z przeciwnikami i przemierzać kolorowy, muzyczny świat. Jednak rozgrywka opiera się tutaj na dźwiękach, które należy wykorzystywać do walki z przeciwnikami. Cały pomysł jest dość nietypowy, bo należy odpalić tryb muzyczny i zagrać melodię, która będzie wyglądała jak przeciwnicy. Są nuty odpowiedzialne za oczy, macki, czy nosy, a wrogowie występują w różnorodnych kombinacjach, więc nie jest to takie proste. Wiem, że to dziwnie brzmi, ale by wygrać, trzeba ZAGRAĆ przeciwników.

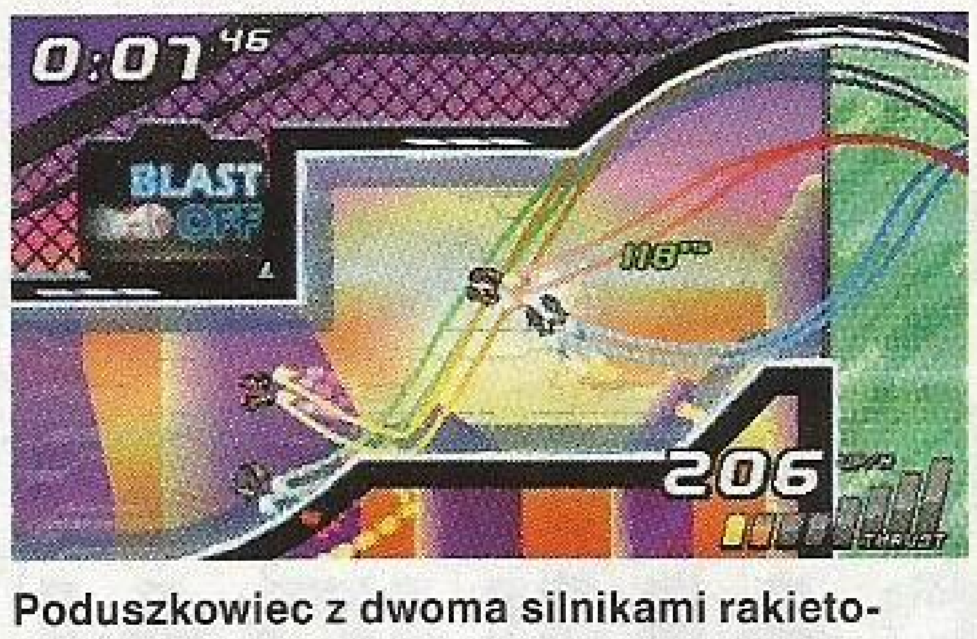
Oprawa graficzna i dźwiękowa stoją na bardzo wysokim poziomie, choć wszystko w tej grze jest bardzo unikalne i z lekka dziwne. Producent postawił na oryginalność, humor i lekki klimat. Skutecznie.

7.0/10

■■ **Fax**

ROCKET RACING

▶ PS3, PSP (Minis) // Halfbrick // 20 zł



Poduszkowiec z dwoma silnikami rakietowymi? Bardzo zły pomysł, sterowanie takim pojazdem bez hamulców to samobójstwo, a dla gracza męka i gigantyczna frustracja. Trzeba nauczyć się, kiedy puścić gaz, kiedy dodać do pieca, a także jak obrócić pojazd, żeby wejść w zakręt, a nie zakręcić się wokół własnej osi.

Po kilkunastu minutach treningu przejechanie trasy i dotarcie do mety nie stanowi problemu, co innego gdy weźmie się udział w wyścigach, emocje biorą górę, człowiek chce dogonić rywali albo ich wyminąć i zaczyna popełniać błędy. A najmniejszy błąd może oznaczać klęskę.

Załóżmy, że jednak opanujecie swoje emocje, już prawie jesteście gotowi do zabawy. Pozostaje nauka „grindowania", czyli pokonywania zakrętu łukiem tuż przy zewnętrznej bandzie – pojazd dostaje dodatkowego kopa, ale ciężko utrzymać go w takiej pozycji. A musicie się tego nauczyć, żeby marzyć o zwycięstwie. Później jeszcze pozostaje poznanie tras, zapamiętanie, w którym miejscu załapuje się boosta oraz gdzie jest skrót i można szaleć.

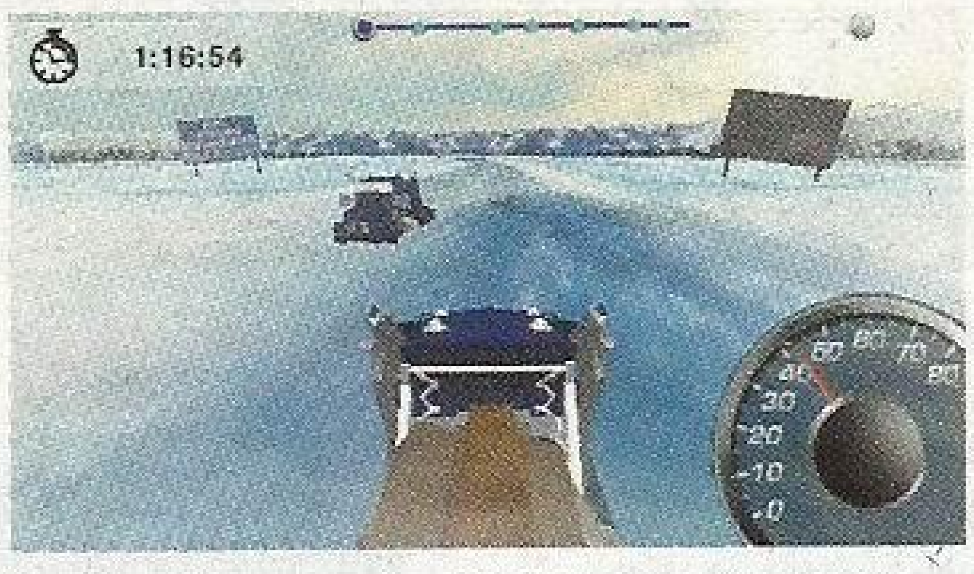
Od gry nie pozwala oderwać się tryb Campaign, składa się z około setki prób do zaliczenia. Należy spełnić określone warunki, na przykład ani razu nie uderzyć w bandę, albo zrobić długiego grinda. Fajna zabawka na krótkie posiedzenie i na długą podróż. Tylko graficzka jakaś taka marna.

7.1/10

■■ **Mielu**

ICE ROAD TRUCKERS

▶ PSP, PS3 (Minis) // Slitherine // 12 zł



Ice Road Truckers to tytuł programów, który można było (kto mógł ten mógł, ja do „szczęśliwców" się nie zaliczam) oglądać na History Channel. Autentycznie są na świecie szaleńcy jeżdżący osiemnastokołowcami po zamarzniętych jeziorach na północy Kanady lub na Alasce.

W grze też jeździ się takim kolosem, tylko szkoda, że autorzy postawili na „realizm" i zamiast zrobić normalne wyścigi, stworzyli nudny szajs, w którym chodzi o to, żeby dojechać wielką ciężarówką od punktu A do B w określonym czasie. Tak właśnie wygląda praca bohaterów Ice Road Truckers, którzy samotnie przemierzają nieprzyjazne pustkowia.

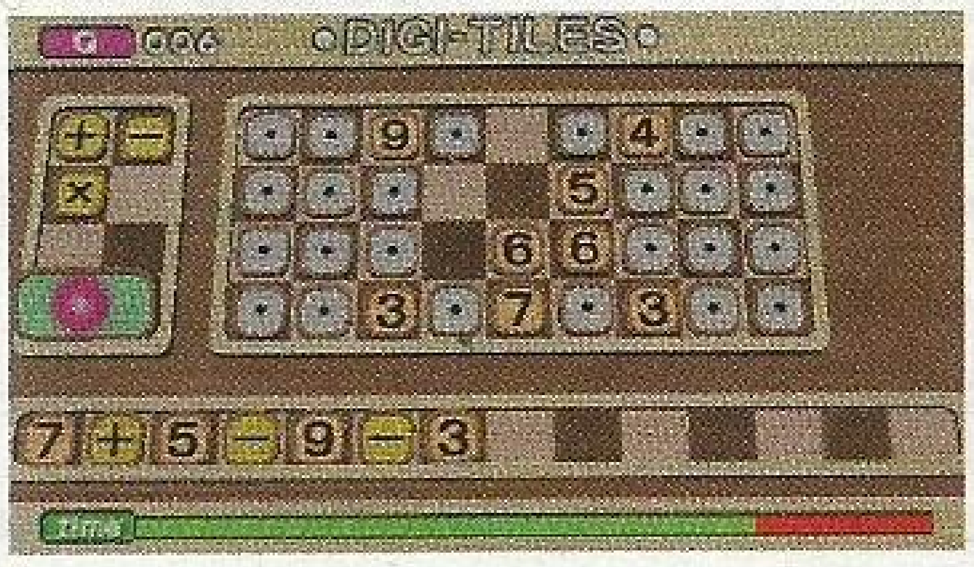
Od czasu do czasu na drodze pojawia się inny osiemnastokołowiec, stanowi jednak przeszkodę, którą trzeba zręcznie ominąć, by nie utracić cennych sekund. Nie wolno też zjeżdżać z lodu na śnieg. Trochę to trudne, bo ciężarówka jest mało zwrotna, prowadzenie jej to nie lada sztuka, na domiar złego w ogóle nie oddano uczucia prędkości, więc za bardzo nie wiadomo, czy pojazd się toczy, gna jak gazela, czy co się z nim dzieje. Pozostaje wgapianie się we wskaźnik prędkości. Na pewnych odcinkach tras trzeba utrzymywać prędkość na stałym poziomie, zbytnie przyspieszanie może sprawić, że lód pęknie pod kołami i wtedy klops. Marna ta gra, brzydka, nudna, nic się nie dzieje, jazda nie przynosi frajdy. Szkoda kasy.

2.1/10

■■ **Mielu**

DIGI-TILES

▶ PSP, PS3 (Minis) // Sony // 12 zł



Jeśli lubicie główkować i czujecie pociąg do liczb, może powinniście zostać przy starym, ale jarym Sudoku, bo Digi-Tiles nie jest aż tak dobrą i wciągającą grą.

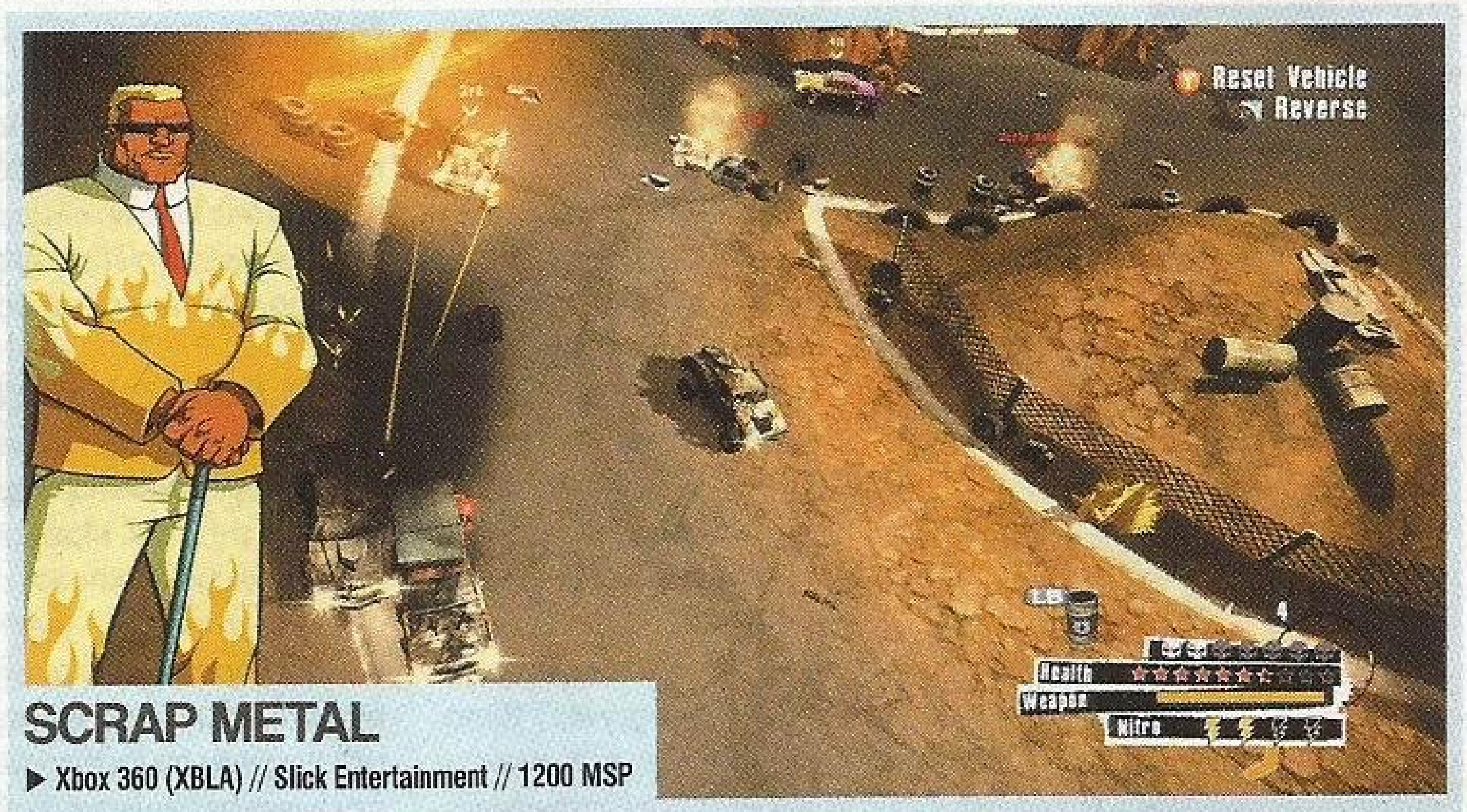
Największy błąd, jaki w przypadku tej pozycji popełnili twórcy, to kompletny brak wyjaśnienia, o co w ogóle chodzi. Ot, pojawia się plansza podzielona na kwadraty, kilka z nich opisanych jest cyframi, a z boku poza planszą znajdują się symbole działań matematycznych (+, -, *) oraz znak równości. I bądź tu człowieku mądry.

Łatwo się domyślić, że trzeba wykonać działania na liczbach. Jakie? Im bardziej skomplikowane tym lepiej, tylko gra o tym oczywiście nie powiadamia. Ważne, aby wynik takiego działania wynosił okrągłe zero. Czyli na przykład 5+1-3*2 i wdusić przycisk „=". Na konto wpadają punkty, cyferki znikają z planszy, kolejne działanie można wykonać tylko na tych, które pozostały. Czasu na myślenie jest niewiele, a poziom trudności szybko rośnie, jest coraz więcej ponumerowanych kwadratów, człowiek się zaczyna spieszyć i zużywa liczby jak mu wygodnie – byle szybciej, a później się okazuje, że jakiejś brakuje i nie da rady ułożyć takiego równania, by wynikiem było zero. Owszem, taka zabawa z pewnością stymuluje szare komórki i zmusza je do wysiłku, ale radochy w tym jednak niewiele.

W sumie jest aż 99 plansz, więc jest to zabawa na wiele godzin, ale mimo wszystko nie wciąga tak bardzo jak Sudoku.

5.5/10

■■ **Mielu**



SCRAP METAL

▶ Xbox 360 (XBLA) // Slick Entertainment // 1200 MSP

Wśród gier wyścigowych występują najróżniejsze podgatunki, więc na jednej konsoli możecie grzebać w silnikach samochodów w symulacji w stylu Gran Turismo, czy rozbijać się w szalonych rajdach w serii Burnout. Co jednak się stanie, gdy połączymy malutkie autka z Micro Machines z przemocą wprost z Twisted Metal?

Z takiego związku narodzi się Scrap Metal, czyli zwariowane miniaturowe samochody walczące ze sobą na wymyślnych planszach. Wszystko to podane w lekkim, pogodnym i nieco absurdalnym stylu. Do walk i wyścigów na różnorodnych arenach stają zdrowo rąbnięci kierowcy, którzy nie stosują jakichkolwiek zasad fair play. Oznacza to, że rozgrywka jest szalona i chaotyczna, więc trzeba się mocno nagimnastykować, by odnieść zwycięstwo. Pewnym problemem może na początku okazać się sterowanie, bo domyślne ustawienie zakłada, że do kontroli pojazdu wystarczy tylko lewa gałka. Ja nie narzekałem na ten pomysł, bo nawiązuje on do Halo, ale pozostali gracze pewnie postawią na bardziej klasyczne ustawienia. Kamera pokazuje trasy z góry, w stylu Mikro Maszynek, co ułatwia strzelanie do przeciwników. I większość zabawy polega właśnie na grzaniu do wszystkiego, co ma cztery kółka, choć zdarzają się również standardowe wyścigi, ucieczki przed mocniejszymi kierowcami, czy rozbijanie się po małych arenach w myśl zasady, że na końcu może być tylko jeden.

Scrap Metal stawia na kilka trybów oraz zabawę w sieci, a zestaw samochodów jest bardzo bogaty, więc każdy znajdzie tu coś dla siebie. Są szybkie i lekkie maszyny, których wytrzymałość pozostawia wiele do życzenia, oraz masywne i powolne, ale bardzo mocne pojazdy. Nie można się tutaj trzymać jednej klasy samochodów i trzeba nimi żonglować w zależności od misji, którą należy wykonać.

Nie jest to może najpiękniejsza gra na XBLA, ale jej komiksowy styl może się podobać. Poza tym zachwycił mnie zręcznościowy model jazdy i nawiązanie do Micro Machines, które ogrywałem na lekcjach informatyki w szkole podstawowej. Sentyment pozostał, więc polecam ten zwariowany tytuł. Nie przejedziecie się na nim. ■■ **Fax**

7.5/10

RZEŹ Z PIERSIĄ W TLE Autorzy Dante's Inferno chcieli zrobić duże zamieszanie wokół ich gry i udało im się – oberwało im się za zbezczeszczenie Boskiej Komedii. O dziwo, jakoś nie kojarzę, żeby ktoś protestował przeciwko pokazywaniu nagich ciał i brutalności Dantego. Książka okazała się ważniejsza.

700
10
Hellish

UJEŻDŻANIE BESTII Stwora najpierw trzeba mocno obić, później w QTE wyrzucić z siodła jego jeźdźca i już można kierować ruchami potwora. Umie nie tylko walczyć, również całkiem nieźle się wspina.

870
15
Hellish

DANTE'S INFERNO

WYPRAWA DO PIEKŁA W WERSJI MINI

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: EA
- Producent: Visceral/A2M
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MARCELLUS: Dla takich gier warto mieć PSP. Nie jest to może Chains of Olympus, ale też bardzo nie odstaje od niesamowitych przygód Kratosa. Poza tym minęły już dwa lata... Wszystko w DI jest na miejscu i naprawdę nie bardzo jest się do czego przyczepić. Świetna gra. 8/10

Rzadko ukazują się gry, w które wolę grać na PSP, niż na konsolach HD, mimo wszystko takie cuda się zdarzają, a Dante's Inferno jest tego najlepszym przykładem. Po Bayonecie, a tuż przed God of War III, nie chciało mi się wraz z Dantem przemierzać Piekła, ale po wersję przenośną ustawiłem się w redakcyjnej kolejce jako pierwszy. Pogromcy Chains of Olympus się nie spodziewałem, raczej przyzwoitego klona z mocno popieprzonymi stworami do ubicia i miejscówkami, których ze świecą szukać w innych grach. Właśnie to dostałem i jestem zadowolony, więc jeśli nie macie HD-genów, a jedynie PSP (czy to możliwe w przypadku ludzi pełnoletnich?), oto okazja, by ukoić ból wywołany widokiem filmików z najnowszych przygód Kratosa, które przygotowaliśmy na neogo.pl.

MAŁY, CHUDY, ALE BYK

Z pierwszego pokazu Dante's Inferno na PSP zapamiętałem, że grafika została mocno okrojona w stosunku do wersji na konsole stacjonarne. Trzymałem kciuki za poprawę jakości do czasu premiery, niestety, Visceral Games do spółki z A2M nie udało się dopieścić wędrówki wkurzonego krzyżowca przez Piekło – zdecydowanie nie jest to najpiękniejsza gra na handhelda Sony. Obraz często nieprzyjemnie się rozmazywał, szczegóły znikały z powodu zastosowanej palety barw – za dużo żółci, brązu i czerwieni utrudnia dostrzeżenie detali i męczy wzrok, co przy ekraniku PSP nie powinno mieć miejsca.

Efektem ubocznym gorszej grafiki jest „złagodzenie" gry. Przykład? Na X360 i PS3 ściana z odbytów, z których wydobywał się ogień, mogła wywołać obrzydzenie, a teraz niespecjalnie mnie wzruszyła. Podobnie w przypadku Kleopatry, wypełzające z jej sutków nieochrzczone dzieci praktycznie w ogóle nie szokują. Chociaż może chodzi o to, że ja już te wszystkie „atrakcje" Dante's Inferno widziałem w całej okazałości w HD i dlatego patrzę na nie ze spokojem. Mimo wszystko, to wciąż jedna z najbardziej odważnych, a przy tym obleśnych, momentami obrzydliwych gier, w jakie kiedykolwiek grałem.

Dante's Inferno miało przede wszystkim szokować, ale również zachwycać porządnym systemem walki. Na szczęście brak jednej gałki analogowej w PSP nie sprawił kłopotów autorom konwersji, Dante stracił kilka centymetrów wzrostu, ale kosą Ponurego Żniwiarza wciąż wymiata efektownie i zabójczo. Największa zmiana dotyczy sposobu wykonywania uniku, trzeba wdusić naraz L oraz R i wychylić grzybek analogowy w dowolnym kierunku. Czasami bohater się gubi, nie wie co ma zrobić, generalnie jednak nigdy nie przeszkadzało mi to na tyle, bym nie mógł poradzić sobie z piekielnymi pomiotami. Na wszelki wypadek autorzy zdecydowali się zmniejszyć poziom trudności, co jest zauważalne przede wszystkim podczas walk z bossami – wydały mi się bardzo krótkie, zadziwiająco łatwe i przez to trochę za mało sycące. Mam wrażenie, że w wersji na HD-geny także sekwencje QTE były bardziej rozbudowane i przez to trudniejsze.

Nawet jeśli Dante's Inferno na PSP jest łatwiejsze, to nie oznacza, że przejdziecie grę z zamkniętymi oczami, zwłaszcza podczas walk z różnymi typami przeciwników jednocześnie trzeba wiedzieć, kiedy blokować, robić unik, a także jakiej broni użyć.

Z KRATOSEM W ŁAWCE

Niektóre szybsze elementy zręcznościowe, jak wspinaczka tuż po zabiciu Charona, zostały niestety wycięte z gry, wyświetlane są jedynie w postaci filmów FMV, przez co Dante's Inferno na PSP jest mniej różnorodne, dlatego może trochę zbyt szybko zacząć się nudzić. Sytuację poprawiają ciekawe poziomy, zdarzają się momenty, gdy trzeba wysilić szare komórki, jak choćby przy zagadce z lustrami, przez które można przejść, by wyjść w zupełnie innym miejscu (nawet na suficie). Przejście całości zajmuje około ośmiu godzin, co jest dobrym wynikiem.

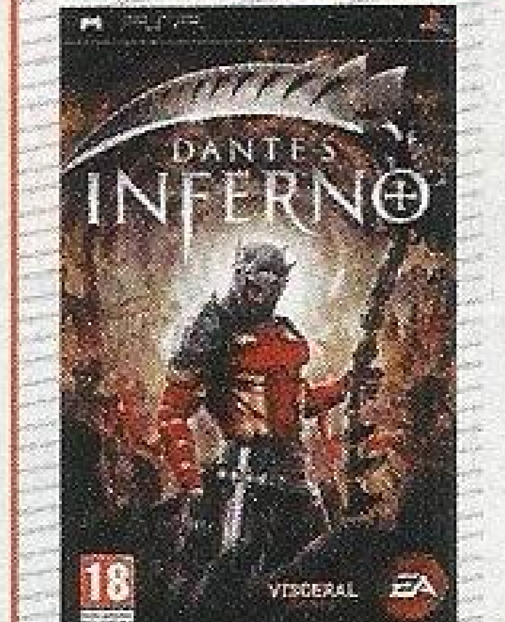
God of War III na PlayStation 3 zmasakrował Dantego, aż przykro patrzeć, ale zminiaturyzowany krzyżowiec w starciu z mini-Kratosem nie ma się czego wstydzić, Dante's Inferno to jedna z najlepszych gier wydanych ostatnio na PSP. Nie miażdży, ale na długą podróż pociągiem nadaje się idealnie. ■■

OCENA **7.3/10**

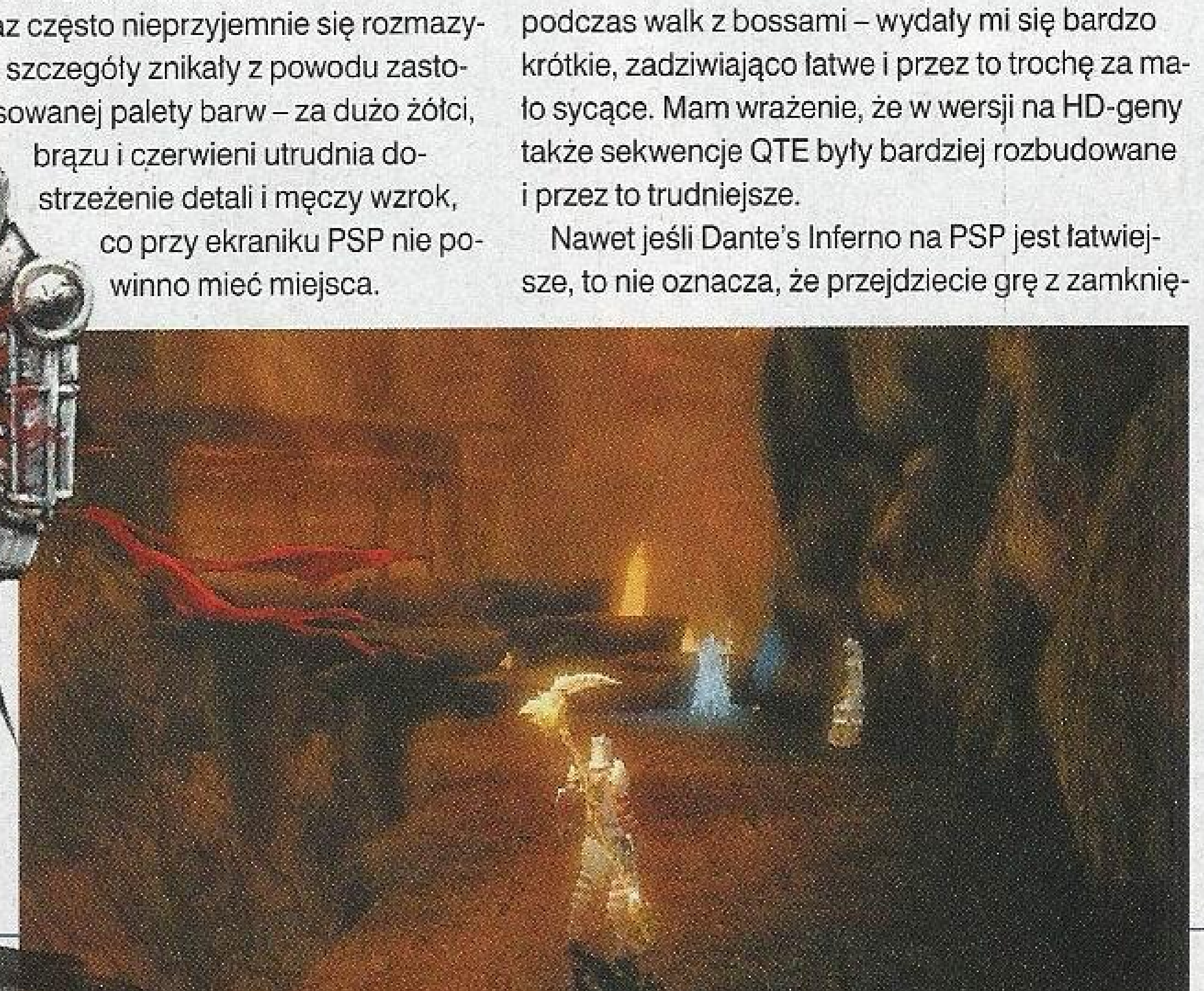
- + ŚWIETNA KOPIA GOD OF WAR
- – CIĘCIA W STOSUNKU DO WERSJI NA HD-GENY

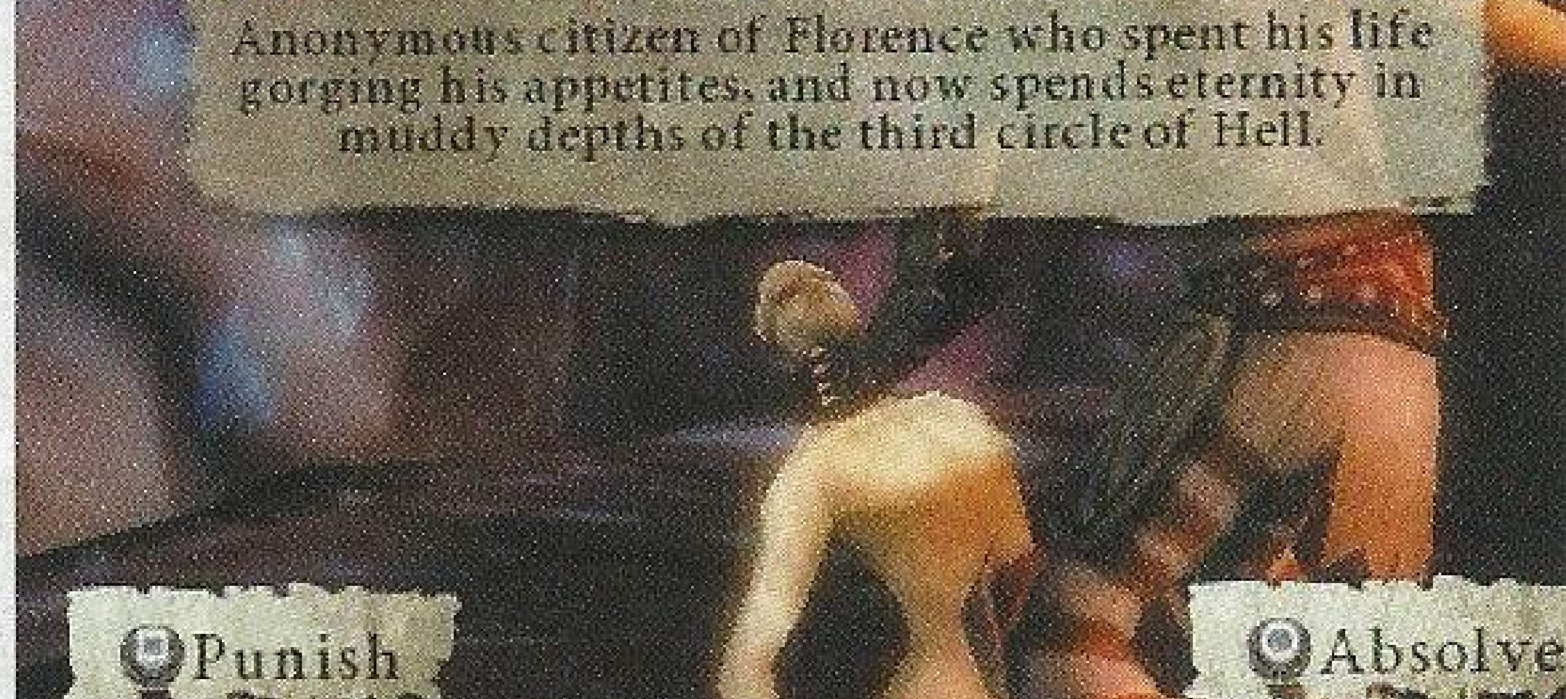
JEDYNY GODNY KONKURENT KRATOSA NA PSP

Dwie strony mocy

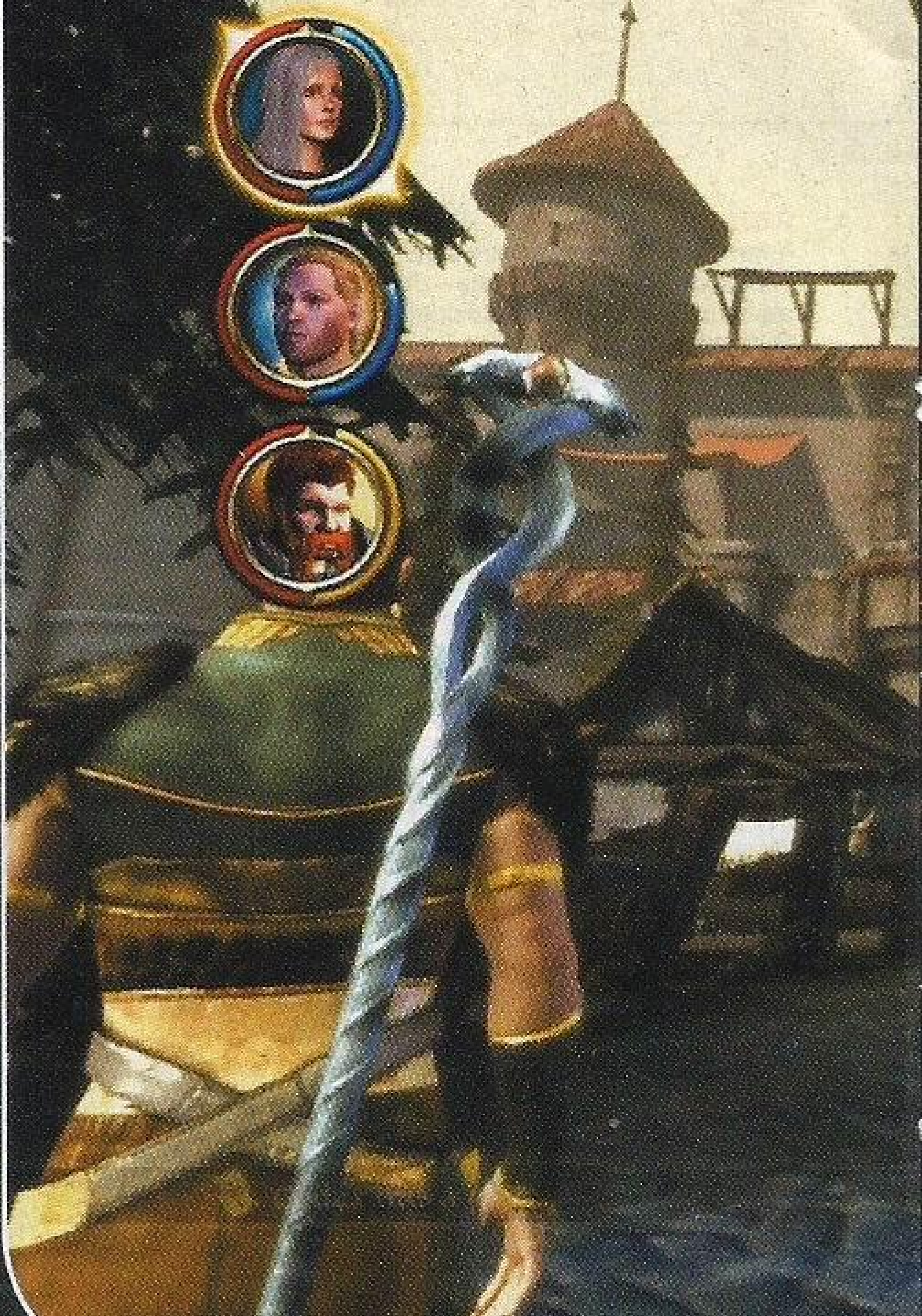


Być świętym czy nieświętym, oto jest pytanie. Na Dantego wysyłającego dusze grzeszników i pochwyconych przeciwników do Nieba czeka wzrost poziomu doświadczenia Holy – im wyższy, tym mocniejsze są ataki krzyżem. A gdybyście woleli rozwinąć moc kosy (Unholy) musicie zapomnieć o oczyszczaniu dusz i w kratosowym stylu urywać głowy, przebijać głowy ostrzem na wylot, krótko mówiąc – masakrować wszystkich wkoło. Szkoda, że nie ma to wpływu na zakończenie gry.




Ciacco
Anonymous citizen of Florence who spent his life gorging his appetites, and now spends eternity in muddy depths of the third circle of Hell.
Punish
Absolve
I was loved for my kindness...

WIĘKSZA RADOŚĆ Będzie w Niebie z grzeszników, których podrzuci Dante z Piekła, niż z tysiąca sprawiedliwych. Czy jakoś tak. Im większy poziom doświadczenia „Holy" tym mocniejszych ataków krzyżem można się nauczyć



DRAGON AGE: POCZĄTEK PRZEBUDZENIE

txt: DrMAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: BioWare
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Dragon Ejdżów jak Gitar Hirołsów, tym razem jednak BioWare dostarczyło dopasioną „kontynuację", a nie marne DLC, za które powiem Fernando Melo kilka niemiłych słów, jeśli kiedyś nadarzy się okazja, by znów pojechać do Edmonton. Ten „dodatek" jest dłuższy i bardziej wypasiony niż niejeden hit, z przyjemnością ponownie zanurzyłem się w świat Ferelden. 8/10

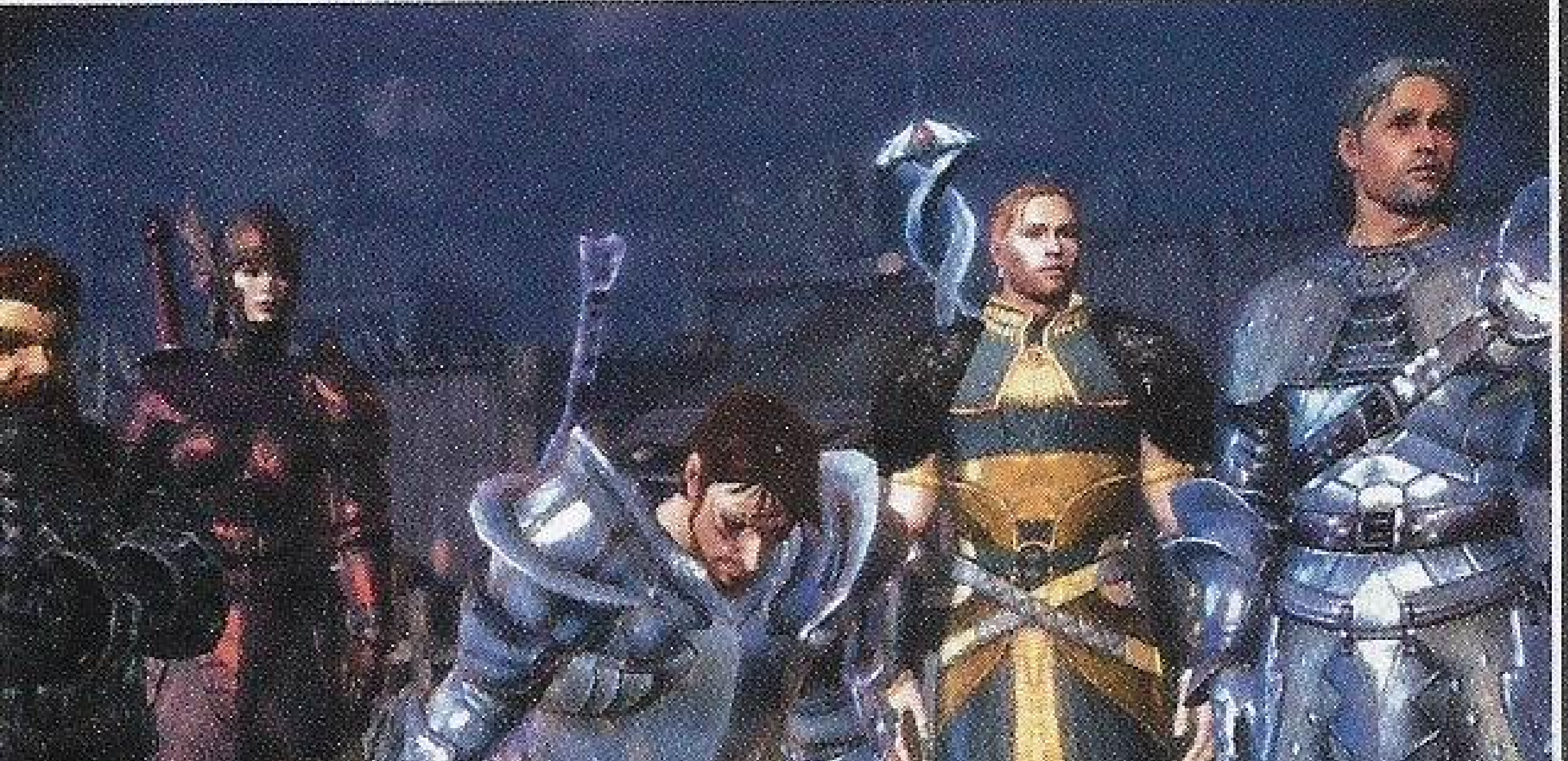
SMOCZĄTKO WRESZCIE SIĘ PRZEBUDZIŁO

Po kilku drobnych i niekoniecznie wartych swojej ceny dodatkach, łuskowaty pupil BioWare doczekał się pełnoprawnego rozszerzenia. Przebudzenie rozpoczyna się krótko po wydarzeniach z podstawowej wersji gry, przenosząc akcję do położonego na północy Ferelden księstwa Amarinthine. Po rozpoczęciu zabawy gracz ma możliwość importowania postaci z podstawki albo stworzenia nowego bohatera. Polecam tę pierwszą opcję, z kilku powodów. Przede wszystkim, dopakowany heros z kolekcją ciężko uciułanego sprzętu dużo sprawniej poradzi sobie z przeciwnościami losu (może nawet zbyt sprawnie), a poza tym zachowana zostanie ciągłość fabularna. Nowa postać rozpoczyna zawsze na osiemnastym poziomie doświadczenia i (zwłaszcza w przypadku maga) może na początku dostawać lekkie baty. No, ale jeśli ktoś oczekuje przede wszystkim jako takiego wyzwania, może zdecydować się na zerwanie z przeszłością. Szkoda tylko, że autorzy nie pokusili się o stworzenie nowej historii wprowadzającej – bez względu na to czy importujemy, czy tworzymy od zera, historia rozpoczyna się w tym samym punkcie.

POWIEŚĆ CZY BROSZURA?

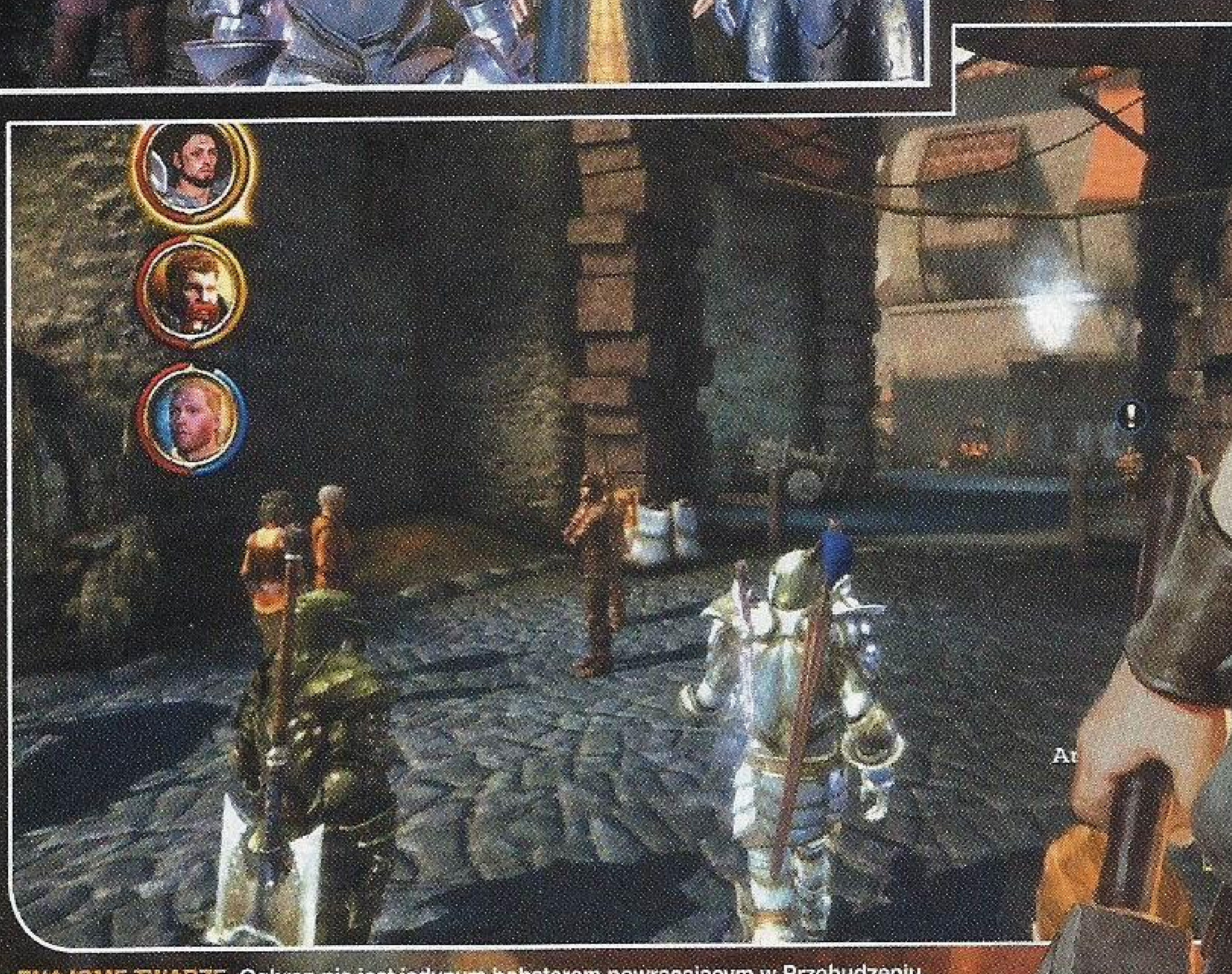
Pod względem fabuły Przebudzenie trzyma poziom swego tłustszego poprzednika – dialogi ponownie zostały zręcznie napisane, a historyjka jest na tyle spójna, że nie sprawia wrażenia dolewanych na siłę popłuczyn. Mimo że Plaga zakończyła się wraz z wrażeniem Arcydemonowi ostrza w makówkę, oddziały Mrocznych Pomiotów bynajmniej nie zniknęły w magiczny sposób z powierzchni ziemi i nadal zagrażają wielu zakątkom królestwa. Dodatkowych powodów do niepokoju dostarczają doniesienia o lęgnących się gdzieś odrażających potworach, niepodobnych do niczego spotykanego dotąd przez mieszkańców Ferelden. Pojawia się także inne zagrożenie – wygląda na to, że na scenę wpadła nowa frakcja Pomiotów, przejawiająca niespotykane wcześniej zorganizowanie i inteligencję (nauczyły się nawet gadać). Skąd się wzięli i do czego dążą, a przede wszystkim – kto nimi dowodzi? To już odkryje każdy, kto podejmie wyzwanie. Od siebie dodam tylko, że wyjaśnienie skąd stwory nabrały nietypowych dla swego gatunku ogłady i intelektu, to chyba jedyne z lekka naciągane rozwiązanie fabularne – ale dopuszczalne w konwencji fantasy.

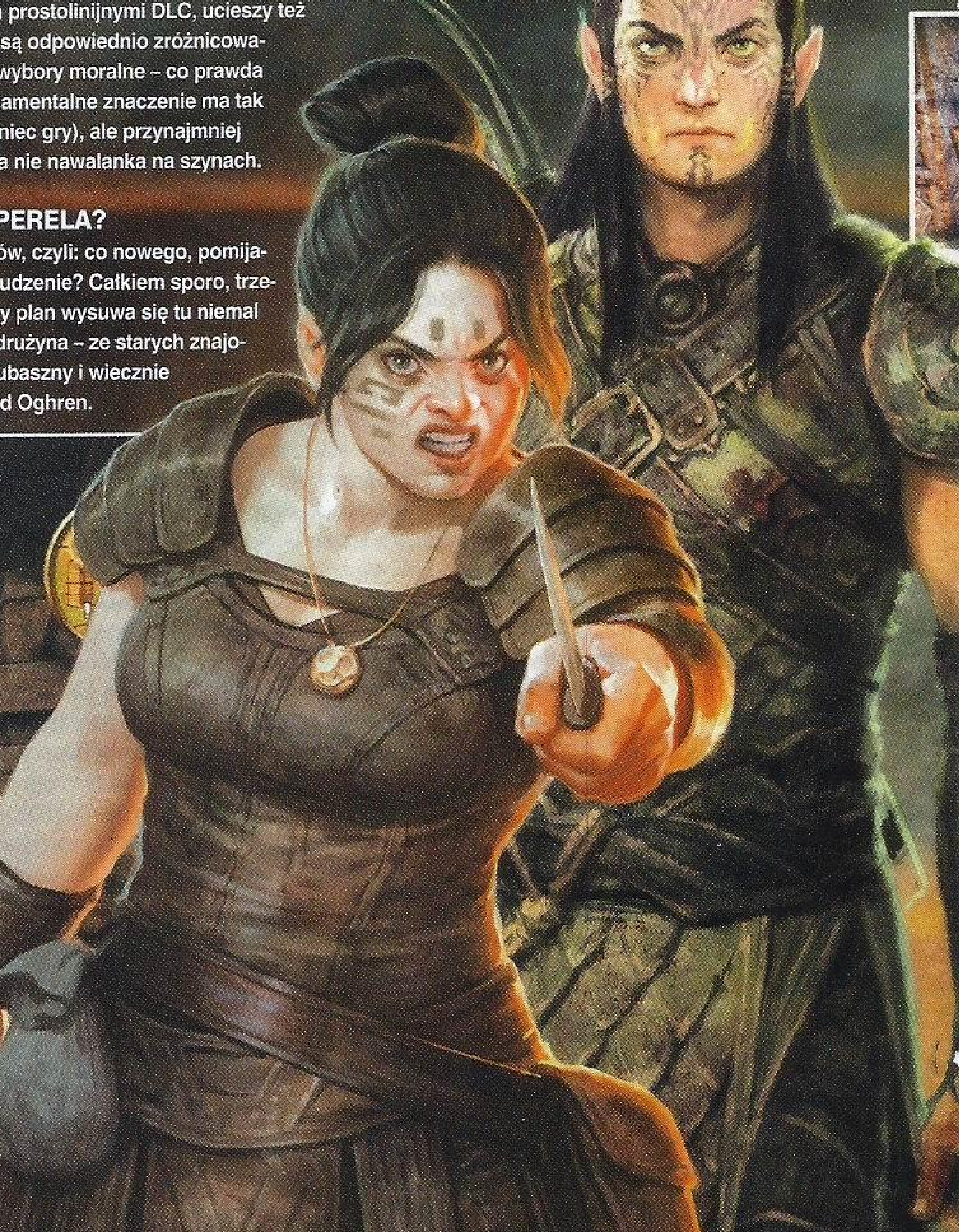
Historyjka rozwija się dość sprawnie, choć momentami odnosiłem wrażenie grania w pierwsze Dragon Age na przyspieszonych obrotach. Doświadczenie, nowe lokacje i misje przelatują w zastraszającym tempie – chwilami zdawało mi się, że dosłownie co pięć minut ktoś w drużynie zyskuje kolejny poziom, a inwentarz puchnie wymagając częstszych wizyt u kupców. Bodaj najciekawszym pomysłem jest oddanie pod komendę bohatera własnej twierdzy, o którą – niczym o Normandię w Mass Effect 2 – wypada dbać, wzmacniając obwarowania i fundując żołnierzom lepszy sprzęt. Bez obawy jednak, Dragon Age nie zmienił się nagle w grę budowlano-ekonomiczną. Wszystko odbywa się według tradycyjnej formuły rozmów i wypełniania zleconych zadań. Fanów oryginału zawiedzionych prostolinijnymi DLC, ucieszy też zapewne fakt, że questy są odpowiednio zróżnicowane, a do tego powróciły wybory moralne – co prawda w mniejszej liczbie (fundamentalne znaczenie ma tak naprawdę jeden, pod koniec gry), ale przynajmniej znowu czuć, że to RPG, a nie nawalanka na szynach.



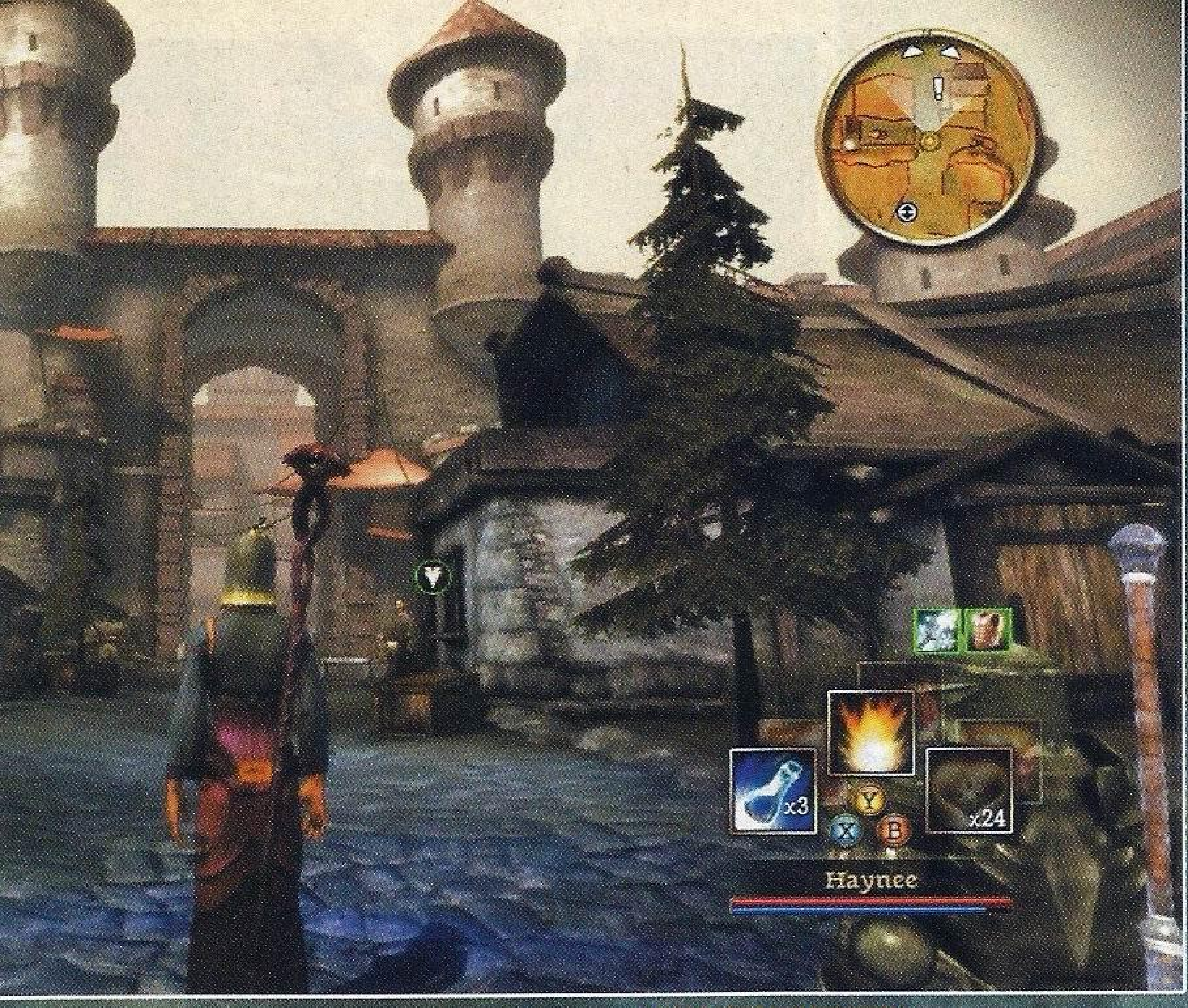
DODATEK CZY DUPERELA?

Pora przejść do konkretów, czyli: co nowego, pomijając fabułę, oferuje Przebudzenie? Całkiem sporo, trzeba przyznać. Na pierwszy plan wysuwa się tu niemal całkowicie odświeżona drużyna – ze starych znajomych został wyłącznie rubaszny i wiecznie ubzdryngolony krasnolud Oghren. Reszta nie odstaje od niego poziomem, tworząc całkiem charakterną ekipę. Jest cyniczny i cwany zarazem mag Anders, Sigrun – krasnoludka z Legionu Umarłych, elficka druidka Velanna i kilku innych. W sumie sześć udanych postaci, mogłyby tylko być odrobinę bardziej interesujące wizualnie – wyglądają jakby każdą z nich spokojnie dało się stworzyć w dostępnym dla gracza edytorze. Ciekawie natomiast przedstawia się jeszcze jeden aspekt – otóż, gracz jako pełnoprawny Szary Strażnik, dysponuje prawem konskrypcji i czyni z niego częsty użytek. Praktycznie każdy członek drużyny prędzej czy później przejdzie rytuał



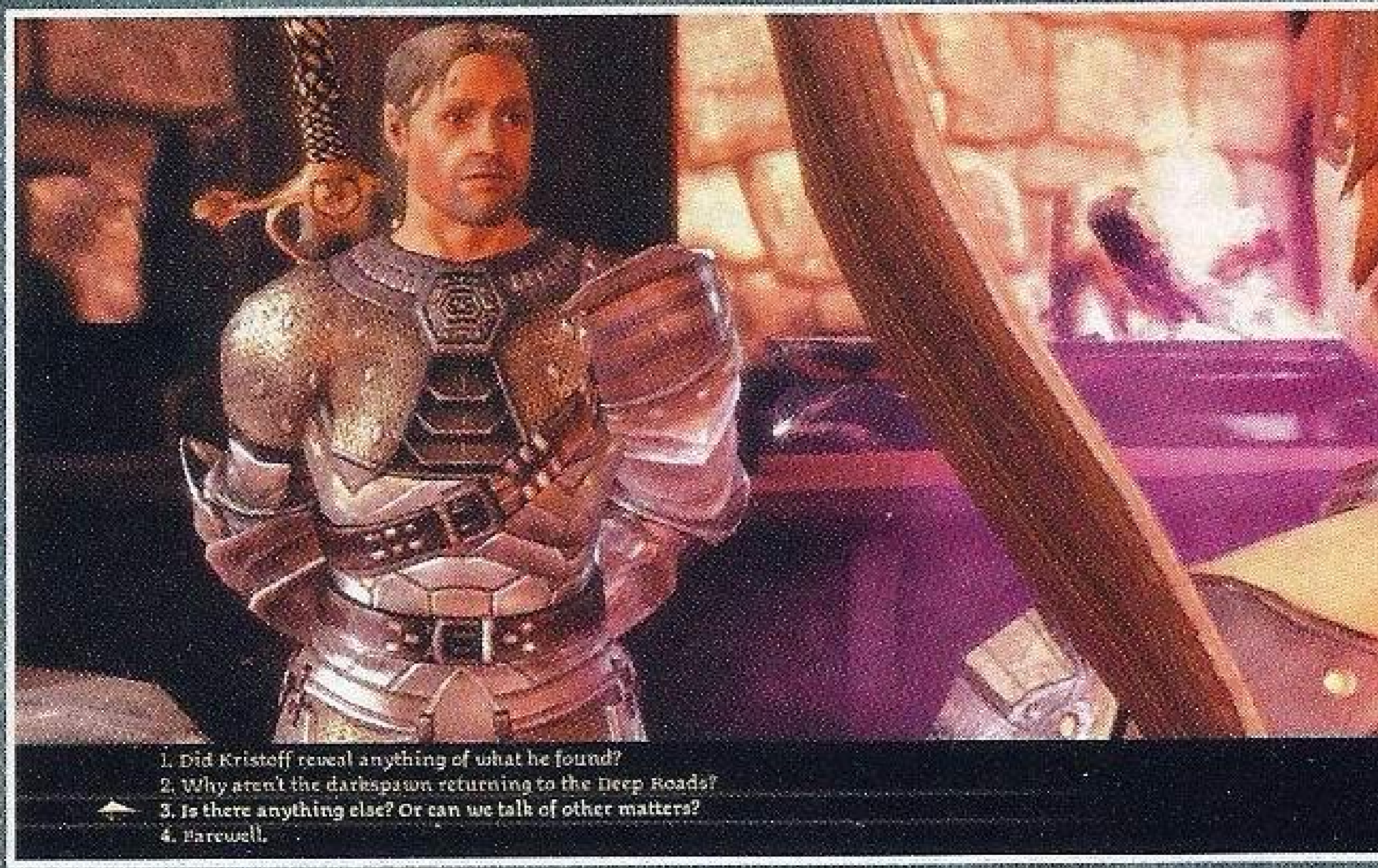


ZNAJOME TWARZE Oghren nie jest jedynym bohaterem powracającym w Przebudzeniu. W zależności od wcześniej dokonanych wyborów audiencją, zaszczyci nas Alistair, Loghain lub Anora. Spotkamy też dobrotliwą Wynne, a zbrojmistrz Wade ponownie zaoferuje swe usługi.



NAWET MNIE NIE DRASNĘLI Radzę uważać by nie zaimportować zbyt potężnej postaci. Mój napakowany łotr przebił się przez większą część gry bez jednego chociażby zgonu i nawet się przy tym nie spocił. Przyjemna sprawa, ale wyzwanie żadne.

MÓJ DOM TO MOJA TWIERDZA Posiadanie własnego zamku to świetna sprawa, w końcu można poczuć się jak potężny przywódca cieszący się poważaniem poddanych i mający rzeczywisty wpływ na losy kraju. Mam nadzieję, że autorzy rozwiną ten pomysł w kolejnych częściach.



1. Did Kristoff reveal anything of what he found?
2. Why aren't the darkspawn returning to the Deep Roads?
3. Is there anything else? Or can we talk of other matters?
4. Farewell.

x7
x25
Jorund

przyłączenia, acz wcale nie jest powiedziane, że wszyscy dożyją końca ceremonii. Więcej nie zdradzę. Aha, no i zapomnijcie o romansowaniu, bo tego elementu zwyczajnie zabrakło. Nie żebym specjalnie tęsknił za obmacującymi się manekinami, ale przydałoby się trochę rozbudować zacieśnianie więzów z kompanami. No cóż, biorąc pod uwagę długość dodatku, mogłoby to jednak wypaść nieco ma siłę.

A skoro już o długości mowa, Przebudzenie dostarczy Wam kilkunastu godzin rozgrywki – jeśli traktować je w kategorii dodatku (tudzież porównując z wcześniejszymi DLC), jest to rewelacyjny wynik. Ale biorąc pod uwagę, że za ponad połowę ceny pierwszego Dragon Age dostajemy trzy razy krótszą przygodę, sprawa nie wygląda już tak różowo. Inna sprawa, że istnieje mnóstwo produktów droższych, ale krótszych, wobec czego trudno uznać to za potworną wadę. Zwłaszcza, że owe kilkanaście godzin uprzyjemni pokaźny zestaw nowych elementów. Szeregi mięsa armatniego wzbogacił całkiem świeży gatunek przeciwników – szkaradne Dzieci, czyli bioware'owa wariacja na temat Zergów czy innych Tyranidów – a także sporo wcześniej niespotykanych odmian znanych adwersarzy (opancerzone ogry budzą respekt posturą) i oczywiście przygarść bossów (włącznie z kolejnym członkiem smoczego rodu do zaciukania). Na szczęście wraz z zestawem nowych niebezpieczeństw gracz otrzymał sporą garść świeżych umiejętności (w tym po dwie nowe specjalizacje dla każdej z klas) i czarów, a także multum świecidełek tylko czekających na wpakowanie ich do inwentarza albo założenie na bohatera. Niewiele można zarzucić także nowym zakątkom świata, które przyjdzie nam zwiedzać. Ponure moczary, opustoszałe wzgórza czy cmentarzysko smoków – wszystko prezentuje się klimatycznie i dostarcza sporej porcji frajdy zwiedzającemu.

PRZEBUDZENIE DOSTARCZY WAM KILKUNASTU GODZIN ROZGRYWKI I JEŚLI TRAKTOWAĆ JE W KATEGORII DODATKU (TUDZIEŻ PORÓWNUJĄC Z WCZEŚNIEJSZYMI DLC), JEST TO REWELACYJNY WYNIK

GRA CZY GIERKA?

Oprawa Przebudzenia nie odbiega od standardów ustanowionych przez poprzednika. Graficznie to wciąż solidne, choć nie porywające rzemiosło – obejdzie się bez grymaszenia. Jasne, tekstury mogłyby być ostrzejsze, a animacja momentami potrafi nieprzyjemnie zachrupać, ale jeśli graliście w podstawkę (a zapewne graliście, biorąc pod uwagę, że dodatek wymaga jej posiadania) nie powinno Was to zaskoczyć. Inna sprawa, że można by pomarzyć o usprawnieniu silnika przez te kilka miesięcy, no ale darujmy sobie czepialstwo. Gorzej, że momentami trafiają się mniej przyjemne niespodzianki w postaci znikających tekstur albo nieco groteskowych klonujących się modeli postaci (na szczęście tylko podczas przerywników filmowych). Za to warstwa audio wciąż prezentuje się świetnie – muzyka buduje adekwatny klimat, zaś aktorzy ponownie odwalili kawał dobrej roboty.

Przebudzenie to porządny dodatek do bardzo dobrego RPGa. Jeśli szukaliście niezłej wymówki dla ponownego zagłębienia się w świat magią i krwią płynący, to właśnie ją znaleźliście. Jakościowy kontrast między tym dodatkiem a mikroskopijnymi wyciągaczami kasy w rodzaju Powrotu do Ostagaru bije po oczach na tyle, że aż prosi się, by BioWare darowało sobie babranie się w detalicznych transakcjach i skupiło wyłącznie na dostarczaniu podobnej wielkości rozszerzeń. Czy tak się stanie – zobaczymy. Wiele zależy zapewne od wyników sprzedaży Przebudzenia. Mam nadzieję, że przekonujących, bo jak na razie to najlepsze, co spotkało fanów Dragon Age od listopada zeszłego roku. ■■

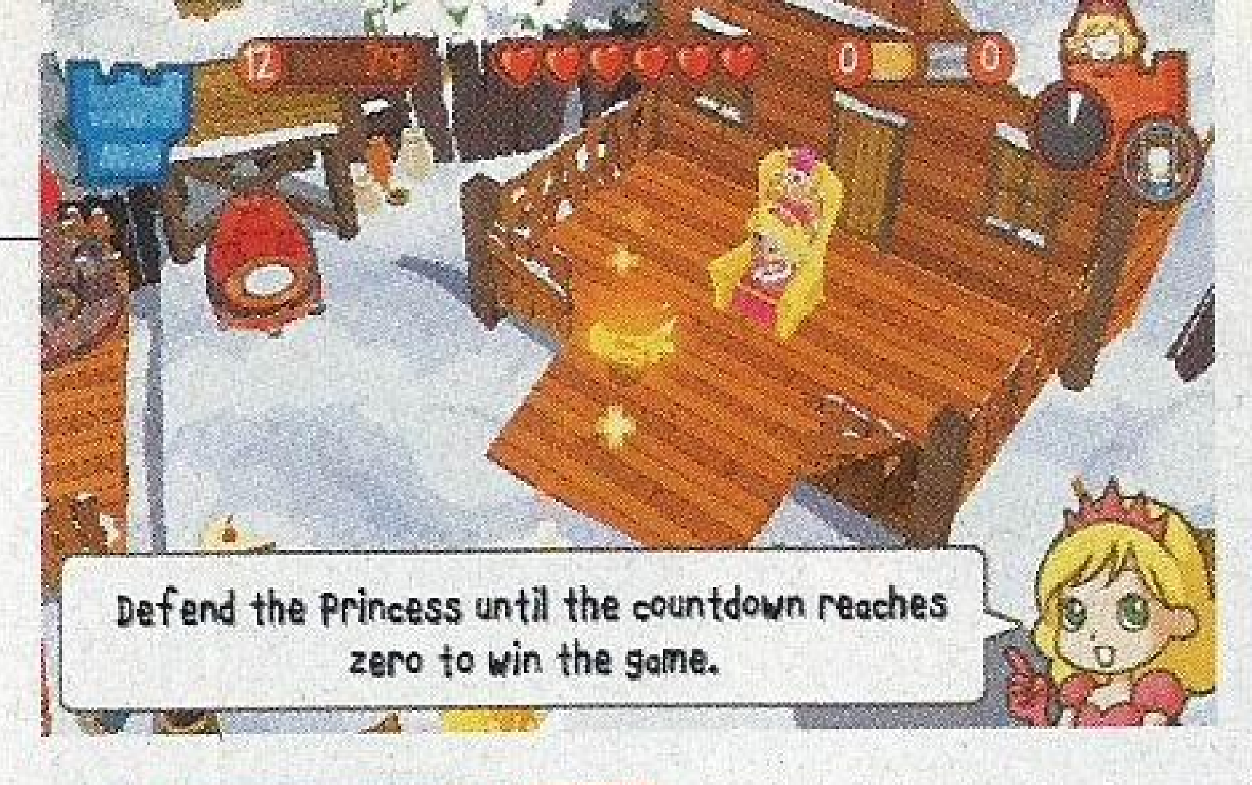
OCENA **8.0/10**

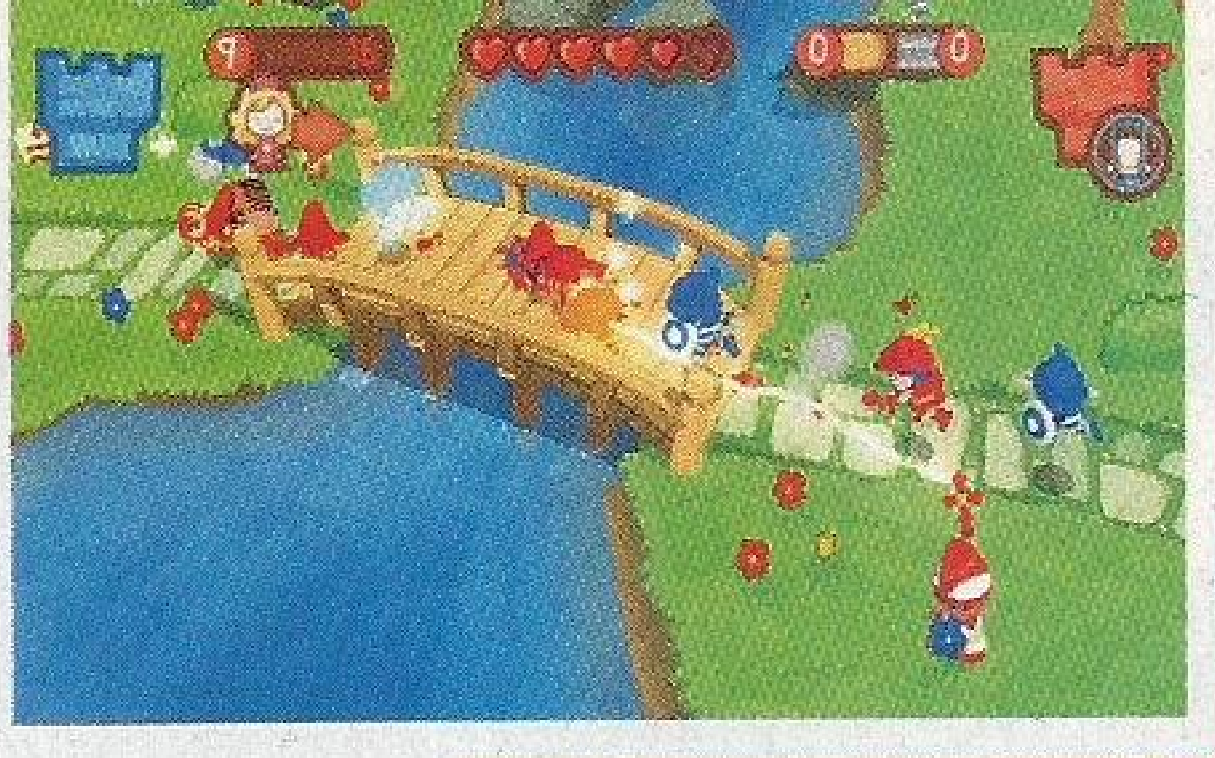
+ WIĘCEJ DRAGON AGE W DOBREJ CENIE
− MOGŁABY BYĆ DŁUŻSZA, NIEDORÓBKI TECHNICZNE

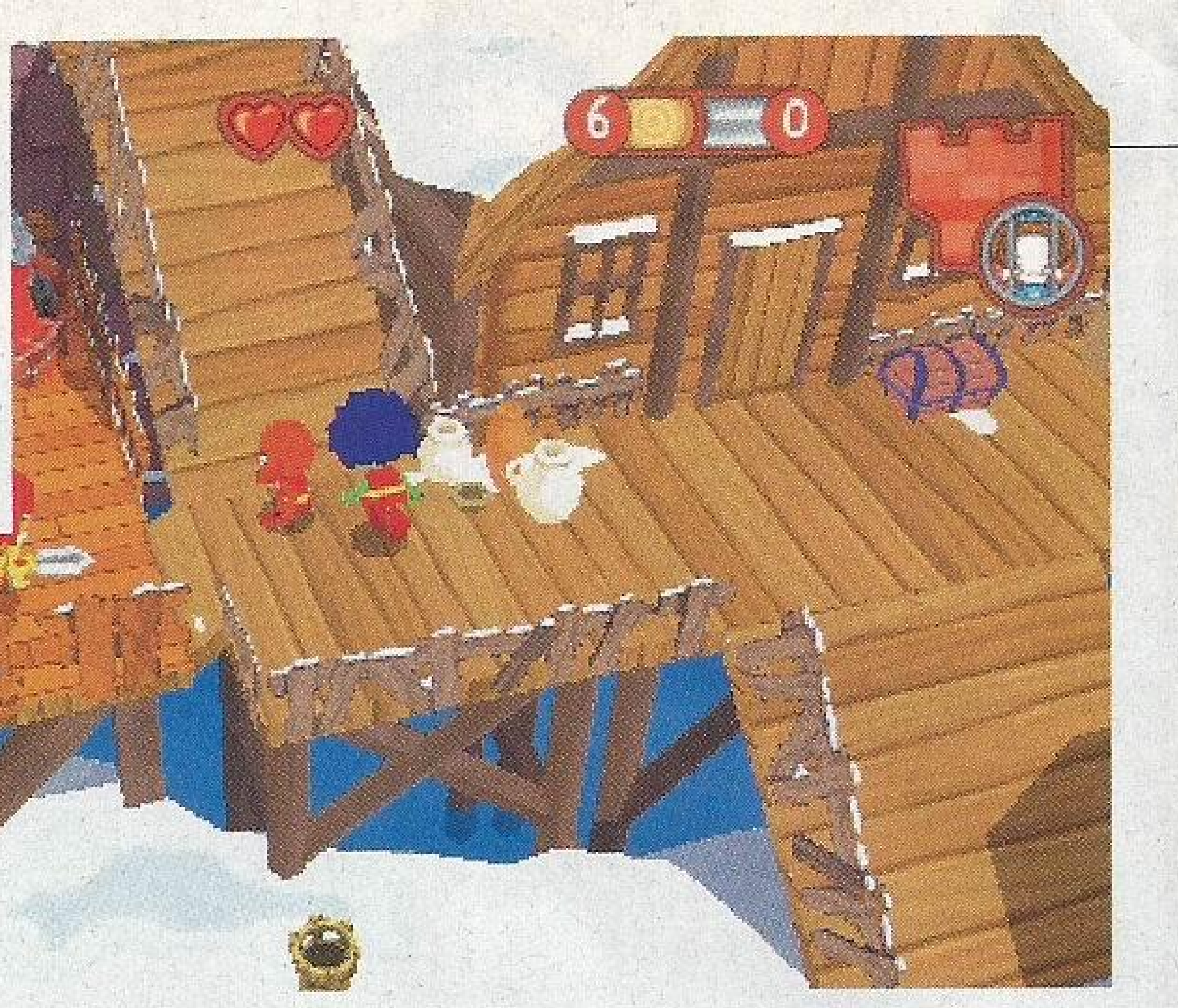
PRZEDŁUŻ SWEMU SMOKOWI… OGON

CO DALEJ?

Mimo swej jakości i rozmiarów, Przebudzenie jest raczej chwilowym zapychaczem niż pełnoprawną ucztą dla miłośników Dragon Age. Dlatego warto na chwilę puścić wodze fantazji i zastanowić się w jakim kierunku pójdzie seria. Bo jeśli ktoś ma wątpliwości odnośnie ewentualnej kontynuacji, opublikowana wraz z premierą dodatku tajemnicza data 1 lutego 2011 (obok nowego motywu graficznego) powinna je rozwiać. Prawdopodobnie w trakcie bieżącego roku czeka nas jeszcze porcja drobnicy w postaci DLC. Na kolejny rozdział historii przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Tak czy siak, fani mają czym się jarać.


Defend the Princess until the countdown reaches zero to win the game.





FAT PRINCESS FISTFUL OF CAKE

W GRZE O CIASTKACH KREW SIĘ LEJE STRUMIENIAMI

txt: FAX

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Darkstars
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

MIELU: Problem znany nie od dziś: czy winić grę za to, że gracze nie rozumieją jak w nią grać, czy winić autorów, że stworzyli nieintuicyjny system, którego gracze najwyraźniej nie potrafią zrozumieć? Nie obniżyliśmy oceny Demon's Souls za to, że jest grą trudną i żeby ją ogarnąć trzeba przestudiować internetowe faqi. Z drugiej strony, MAGowi jednak oberwało się za brak sensownego tutoriala. Dla mnie Fat Princess na PSP jest równie dobre, jak na PS3. 8/10

Gruba księżniczka stawia przede wszystkim na multiplayer. Klasyczny tryb capture the flag został w tej produkcji przedstawiony w krzywym zwierciadle i zamiast walczyć z przeciwnikami o flagę, trzeba toczyć boje o piękną białogłowę. Problem w tym, że taka zabawa wymaga współpracujących ze sobą graczy, którzy nadal nie zrozumieli założeń tej gry.

CHŁOPAKI, A KTO NARĄBIE DREWNA?

Piszę nadal, gdyż oryginał został wydany na PS3, a nieszczęście Fat Princess polega na tym, że nie jest to zwyczajowa młócka, a gra stawiająca na klasy postaci. Każda drużyna dysponuje swoim zamkiem, w którym znajdują się budynki odpowiadające za konkretne role. Są tutaj wojownicy, łucznicy, magowie z kulami ognistymi i lodowymi soplami, a także czarodzieje leczący oraz drwale, pełniący również zadania związane z rozbudowywaniem zamku. Niestety, w sieci wszyscy rzucają się na czapki rycerzy i ruszają do walki. Zero taktyki, współpracy, tylko bezmyślna i krwawa rzeźnia. I jak tu grać, skoro większość trybów związana jest z tytułową księżniczką, którą trzeba wykraść z siedziby wrogów, albo z neutralnego punktu na mapie? To zadanie wymaga jednak koordynacji działań, oraz wybierania również tych mniej spektakularnych klas. Drwal musi narąbać drewna i pozyskać inne surowce, dzięki czemu będzie mógł wybudować bramy w zamku, albo ulepszyć budynki, z których będą wychodzić potężniejsze jednostki. Może nawet postawić katapultę, która wystrzeli oddziały za mury wroga. Bardzo ważny jest również mag leczący, gdyż bez niego bitwy nie mają większego sensu. Wszyscy się wymordowują i pięć sekund później bezsensowna rozgrywka zaczyna się od nowa.

Znacznie lepiej sprawdzić ten tytuł bez odpalania rozgrywki wieloosobowej. Jednostki sterowane przez konsolę może i nie zachwycają inteligencją, ale przynajmniej potrafią naprawić wrota w zamku i można im wydawać proste polecenia. Dla samotników przygotowano całą kampanię, którą ubarwiają zabawne ilustracje i historyjki o grubych i nieszczęśliwych księżniczkach. Cała gra utrzymana jest właśnie w takim lekkim, przerysowanym i komiksowym stylu, co z miejsca wywołuje uśmiech na twarzy. Grafika może i jest prosta, ale nie mogę jej odmówić udanych projektów, a kolorowa wojna jest przy okazji krwawa, więc nie jest to tytuł przeznaczony dla najmłodszego odbiorcy. Naturalnie nie jest to God of War, ale komiksowa, prześmieszna rzeźnia, która nikogo nie powinna odrzucić od konsolki. Dźwięki są równie udane i dopracowane, więc pod tym względem nie mam zastrzeżeń.

Twórcy chyba zdawali sobie sprawę z tego, że multiplayer szybko zacznie frustrować graczy, którzy będą chcieli osiągnąć jednak nieco więcej, niż tylko zaliczyć kilka krwawych batalii. Dlatego przygotowali wiele dodatkowych trybów. I szkoda tylko, że gra stworzona do kooperacyjnego multiplayera, nie bardzo się w nim sprawdza. Nie jest to wprawdzie problem tylko tego jednego tytułu, ale wszystkich gier stawiających na współpracę kilku osób. Czy gracze są zdolni do działań zespołowych, czy jedynie do maniakalnego strzelania do przeciwników, którzy mają inny kolor pancerza? Patrząc na Fat Princess, wydaje mi się, że wyłącznie to drugie. ■■

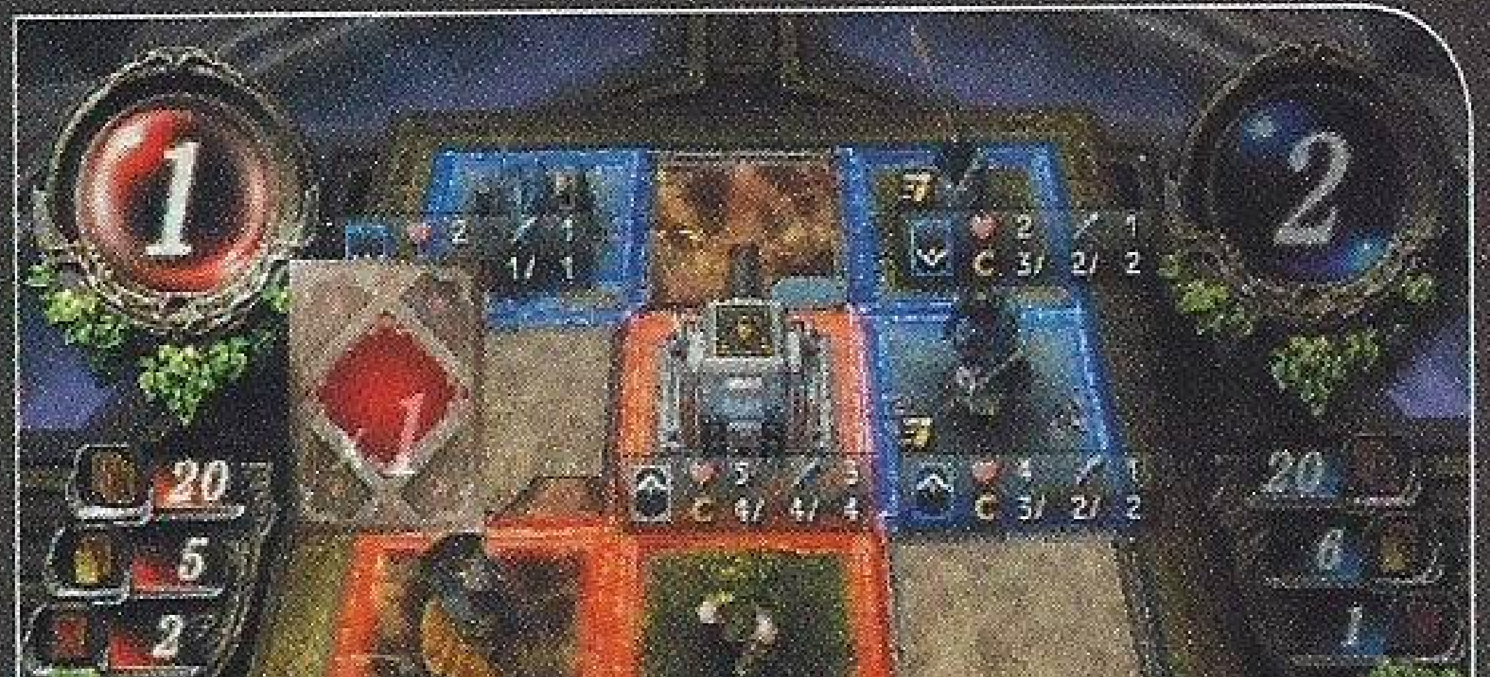
OCENA 7.5/10

+ HUMOR, KOMIKSOWY STYL, WCIĄGAJĄCA
− PRZEKOMBINOWANY MULTIPLAYER

FREE FOR ALL, NIESTETY

EYE OF JUDGMENT LEGENDS

LOSY ŚWIATA ZALEŻĄ OD TALII KART



ORYGINALNY NO MORE The Eye of Judgment zachwycał możliwościami PlayStation Eye, ale Sony praktycznie zapomniało o kamerze do PlayStation 3. Być może PlayStation Move w końcu to zmieni.

This is the power of Scion
ELVEN RIDER

Story
Battle Arena
Deck Builder
Network
Card Shop
Library
ALLIANCE PLAZA
Duel with a wizard that haunts your past
STATUS

txt: FAX

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MIELU: Przy „Oku" na PS3 bawiłem się nieźle, dlatego również przy Legends miło spędziłem czas, zwłaszcza, że w tym miesiącu dużo podróżowałem polską koleją porażkową i mogłem zabić czas tocząc długie boje. Zdziwiłem się, że Fax nudził się przy Legends, on spędza w pociągach 10 godzin tygodniowo.Obniżam ocenę za grafikę. 6/10

Kupowanie starterów i dodatków do najróżniejszych gier karcianych można porównać do kolekcjonowanie znaczków. Najważniejsze są te unikalne i trudne do zdobycia. W przypadku The Eye of Judgment Legends nie będziecie mieć takich problemów, bo gra znana z PS3 przeszła spore zmiany i w wersji na PSP nie wymaga już kamerki.

BEZ OKA TEŻ MOŻNA

W sumie nie dziwię się, że producent zdecydował się na taki ruch, bo choć wykorzystanie PlayStation Eye było naprawdę ciekawe, to tylko kilku maniaków doceniło ten pomysł. Teraz nie trzeba wydawać fortuny na kamerkę i zdobywanie kart, bo wszystkie są dostępne w grze. Nie zmienił się jednak sam pomysł na rozgrywkę; The Eye of Judgment to nadal gra polegająca na walkach z przeciwnikami do ostatniej karty. Większość z nich odpowiada za przywołanie na pole walki jednostek, ale są też czary i egzemplarze specjalne. Jednak nie można tak po prostu zawołać słodkiej elfki, czy kamiennego golema, bo każdy wojownik jest przyporządkowany do konkretnego żywiołu. Ustawienie go na właściwym polu, zapewnia dodatkowe bonusy, jak choćby punkty życia, czy dodatkową obronę. Naturalnie nie zawsze takie miejscówki są wolne, więc trzeba wykorzystywać inne, ale tutaj pojawia się haczyk, bo przywołanie ognistego smoka na lodowe pole może go momentalnie zabić. Kombinowanie ze słabościami postaci to przepis na sukces, bo niektóre zaklęcia, czy ataki potrafią zepchnąć wroga właśnie na taki niekorzystny dla niego kwadrat. Dlatego myślenie strategiczne to podstawa w Legends, podobnie jak tworzenie najmocniejszej talii kart. Te zdobywa się po wygranych walkach, ale nie zabrakło również sklepiku pełnego karcianych dóbr. Miło również, że talię można sprawdzić podczas sparingowego meczu.

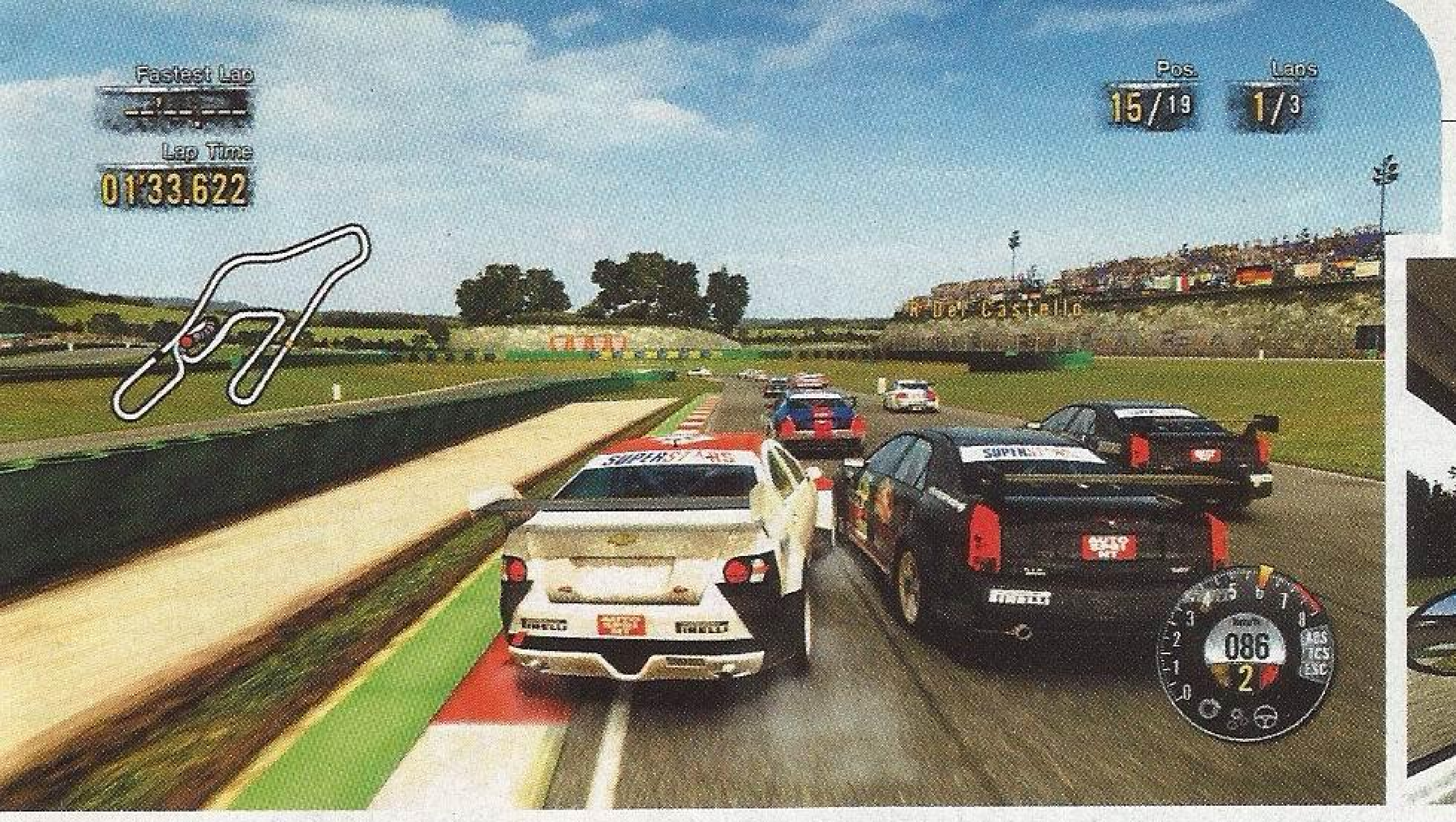
USYPIAJĄCA ROZGRYWKA

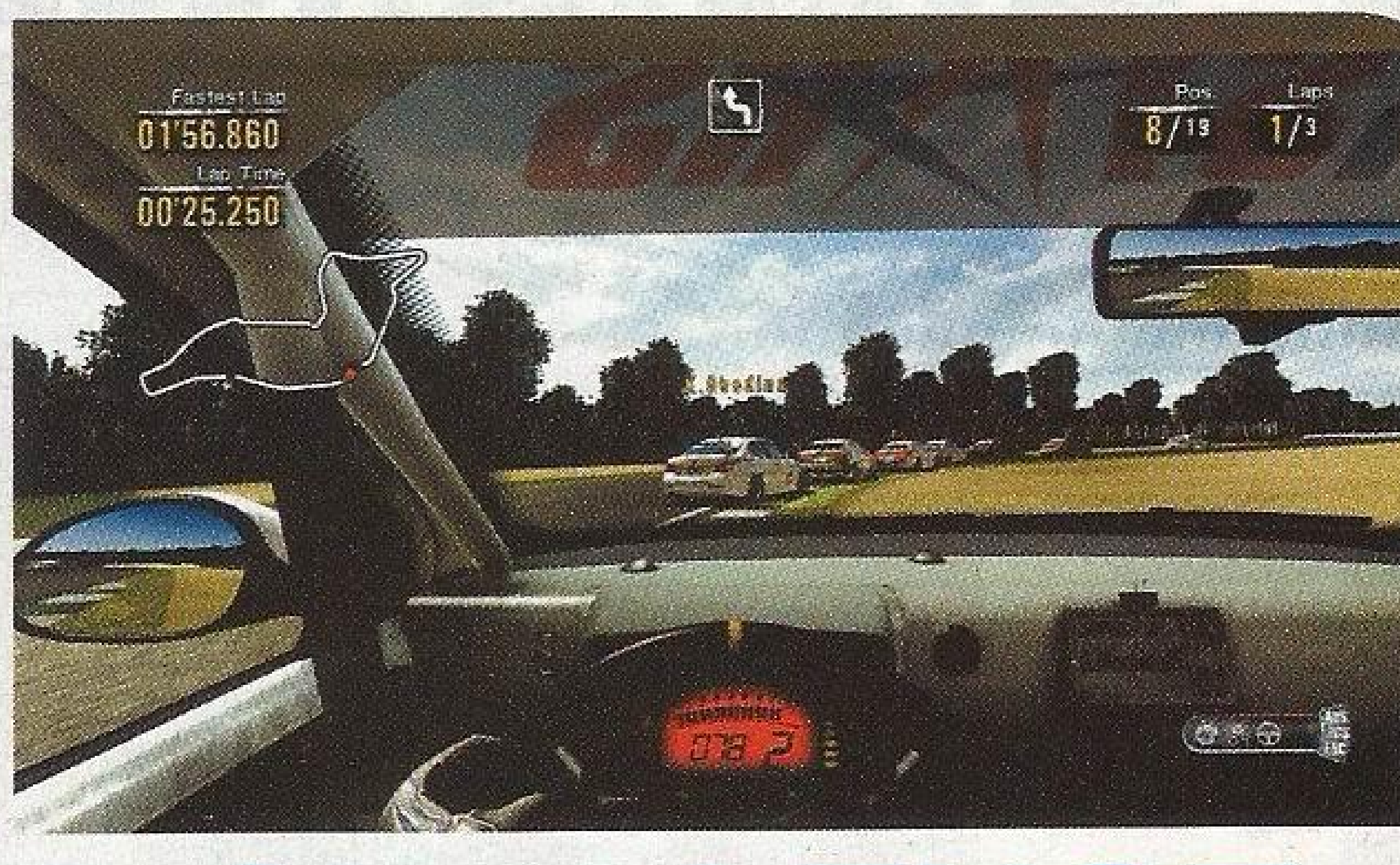
Fabuła Legends może i nie zachwyca, ale stawia na ilustracje w japońskim stylu, więc mnie z miejsca kupuje. Mam wielką słabość do fantasy w stylu Kraju Kwitnącej Wiśni. Punkt wyjścia to schematyczne ratowanie świata, w którym przypadkiem gracz zostaje uznany za zbawcę i Neo z Matrixa. Na szczęście gra jest pełna absurdalnego humoru, więc każdy fan lekkiego fantasy będzie dobrze się bawił. Problem jedynie w tym, że Legends to bardzo specyficzna zabawka.
Na szczęście nie wymaga już kamerki, ale nadal stawia na mechanizmy, które zanudzają tempem rozgrywki. Podział na tury nie jest zły, ale wszystko tu działa wolno i usypiająco. Kolejny minus to bardzo słaba oprawa graficzna. Owszem, ilustracje są śliczne, ale pole walki i modele przywoływanych potworów to śmiech na sali. Brzydkie to wszystko, a szkoda, bo same karty przygotowano starannie i ze smakiem. ■■

OCENA 5.8/10

+ ŚLICZNE KARTY, NIE WYMAGA KAMERY
− NUDNA, BRZYDKA, SCHEMATYCZNA

TAKA GRAFIKA TO MOGŁA PRZEJŚĆ PIĘĆ LAT TEMU





WIDOK ZZA KÓŁKA Need for Speed Shift pokazał jak to powinno wyglądać, ale chłopaki z Milestone jeszcze nie zdążyli tego efektu zgapić. W rezultacie z tego ujęcia jeździ się w Next Challenge niewygodnie i mało widać.

SUPERSTARS V8: NEXT CHALLENGE

POLYPHONY DIGITAL ZNÓW MI PODPADŁO

txt: Marcellus

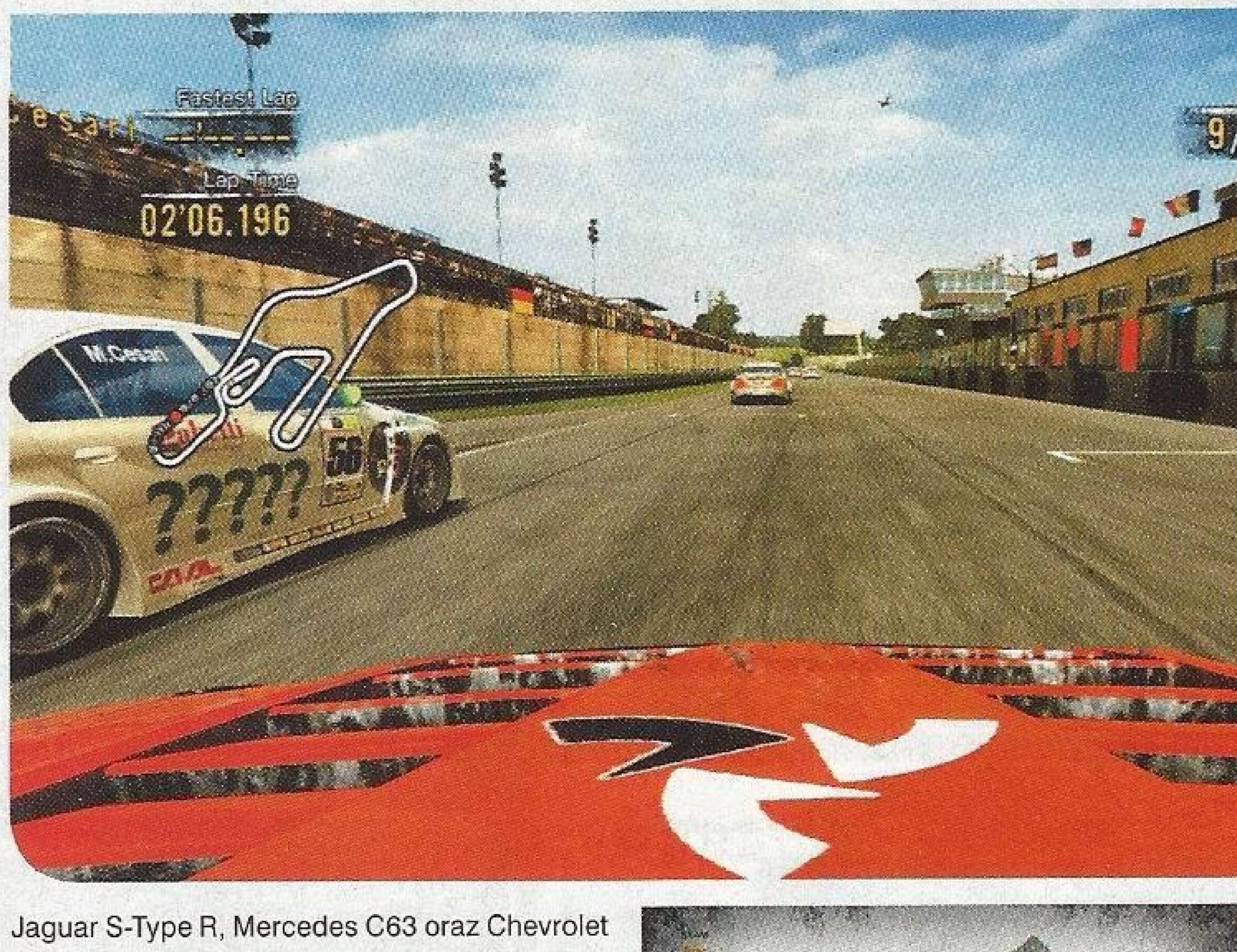
XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Black Bean
- Producent: Milestone
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

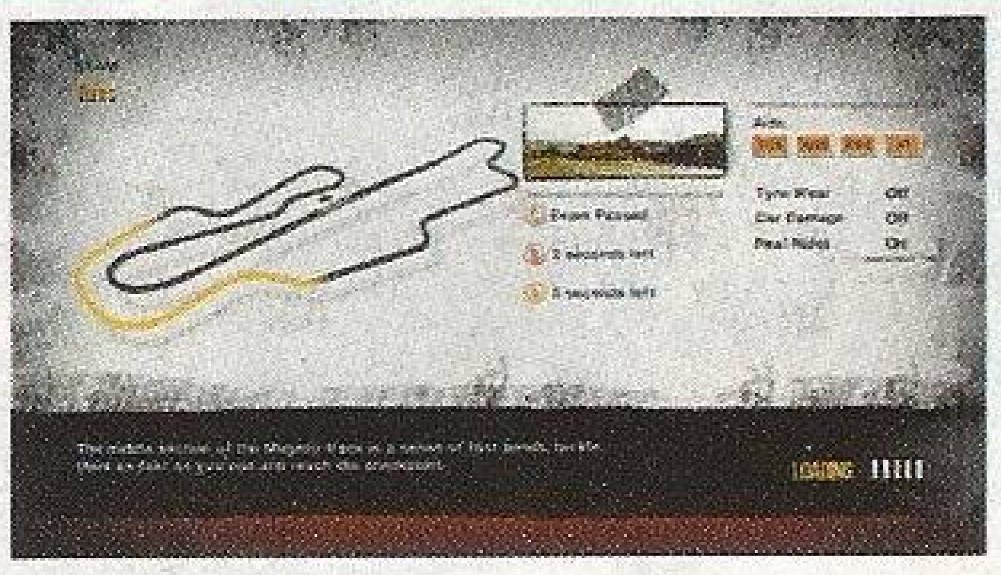
GULASH: Tu się nie ma nad czym zastanawiać, gra jest przeciętnym wzorem przeciętności, a na dokładkę kosztuje 49 euro. Za połowę tej ceny można mieć wspomniane w tekście przez Marcela GRID lub PGR4. Z ładniejszą grafiką, fajniejszymi samochodami, lepszym modelem jazdy, fajniej rozwiązanymi postępami w grze. Smutne jest to, że Milestone robi też grę na licencji WRC, co raczej nie wróży jej niczego dobrego, bo chłopaki jeszcze nigdy nie zajmowali się rajdami samochodowymi, zawsze „jeździli" swymi grami po równym asfalcie. Da się w SS V8 grać bez bólu, ale po co? 5/10

Co ma wspólnego firma tworząca Gran Turismo z grą wyrobników z Milestone? Ano to, że gdy osiem miesięcy temu, w 125 numerze NEO rozprawiałem się z poprzednią częścią Superstars V8, napisałem coś takiego: „To ostatni moment aby sprzedać kilka egzemplarzy zanim na trasę wyjadą tuzy tego gatunku, opisywany szeroko Shift, świetnie zapowiadająca się Forza, czy też wyczekiwane Gran Turismo 5, o którym coraz głośniej ćwierkają wróbelki". Jak wiadomo, dwie z trzech wymienionych przeze mnie gier, ukazały się jeszcze w zeszłym roku. A GT5 tradycyjnie nie, tym samym Polyphony pozwoliło ekipie Milestone wydać drugie, błyskawiczne wcielenie swojego średniaka zanim GT5 doczekało się daty premiery. Panie Yamauchi, gdyby pańskie Poly osiągnęło choć połowę tempa Milestone na tej generacji konsol, gralibyśmy właśnie w GT6, albo i GT7 ;-)



BEZ JAJ

Oczywiście w tak krótkim czasie niewiele mogło się w grze zmienić. Prawdę mówiąc, większość tych ulepszeń to dosłownie kosmetyczne korekty kilku wkurzających detali, co prawdopodobnie dałoby się naprawić solidnym patchem. No ale są też większe zmiany, jakby napisali marketingowcy – o dwadzieścia procent więcej tras! A po ludzku – liczba torów wzrosła z dziesięciu do pełnego tuzina. Tym razem poprawiono też licencję, poprzednio część samochodów oryginalnie uczestniczących w serii Superstars V8 była zwykłymi podróbkami, tym razem wszystkie maszyny są takie, jak w oryginale. O ile to kogokolwiek interesuje. W każdym razie, fury są niezłe – każda z potężnym V8 pod maską i przynajmniej 400 kucami. Jest Audi RS4, BMW M5, M3 i 550i, Cadillac CTS-V i Chrysler 300C SRT8, a także Maserati Quattroporte, Jaguar S-Type R, Mercedes C63 oraz Chevrolet CR8, ale licencja znów nie jest pełna. Tym razem jednak brakujących samochodów nie przemianowano, a w ogóle nie umieszczono w grze. A szkoda, bo to Porsche Panamera S oraz Audi RS5. Tak czy inaczej, samochodów również jest więcej niż w poprzedniej części. Choć to wiele nie zmienia.



I MAJONEZU

Superstars V8 nie stara się na nowo zdefiniować wyścigów, nie wprowadza do gatunku niczego nowego. To po prostu klasyczna gra wyścigowa. Trasy, kierowcy, samochody. I to w zasadzie wszystko. Ale nie do końca. Tym razem do gry wkradły się dwie nowinki. Wprowadzone jeszcze w poprzedniej dekadzie przez Gran Turismo licencje oraz swego rodzaju wewnętrzny system aczików, które wpadają za rozmaite dokonania. Z punktu widzenia gracza oraz recenzenta, to całkiem niezłe – nawet jeżeli mało oryginalne – usprawnienia. Tyle, że mnie one nie przekonały.

Gra po prostu nie oferuje nic, co mogłoby rozgrzać mi krew. To zwykłe jeżdżenie w kółko po niezbyt pięknych trasach całkiem nieźle wymodelowanymi furkami. Być może ma z tym coś wspólnego niezbyt wybitny model jazdy, na który narzekałem w przypadku poprzedniej części, a który nie przeszedł żadnych zmian, jakie mógłbym dostrzec gołym okiem. Fury nadal są nieco zbyt lekkie, a przeciwnicy dalej jeżdżą po niewidocznych „szynach" i nie da się ich zepchnąć z toru jazdy. Za to im przychodzi to z łatwością. Dodatkowo wkurzającym elementem jest deszcz – gdy już się wylosuje, zaczyna się komedia na torze i nieustanna walka o utrzymanie się na trasie.

Jak można się było spodziewać, gra nie zachwyca też oprawą audiowizualną. Udźwiękowienie jest wręcz fatalne i kaleczące uszy. Z grafiką jest lepiej, ale brak fachowych efektów sprawia, że jeżdżenie szybko staje się monotonne.

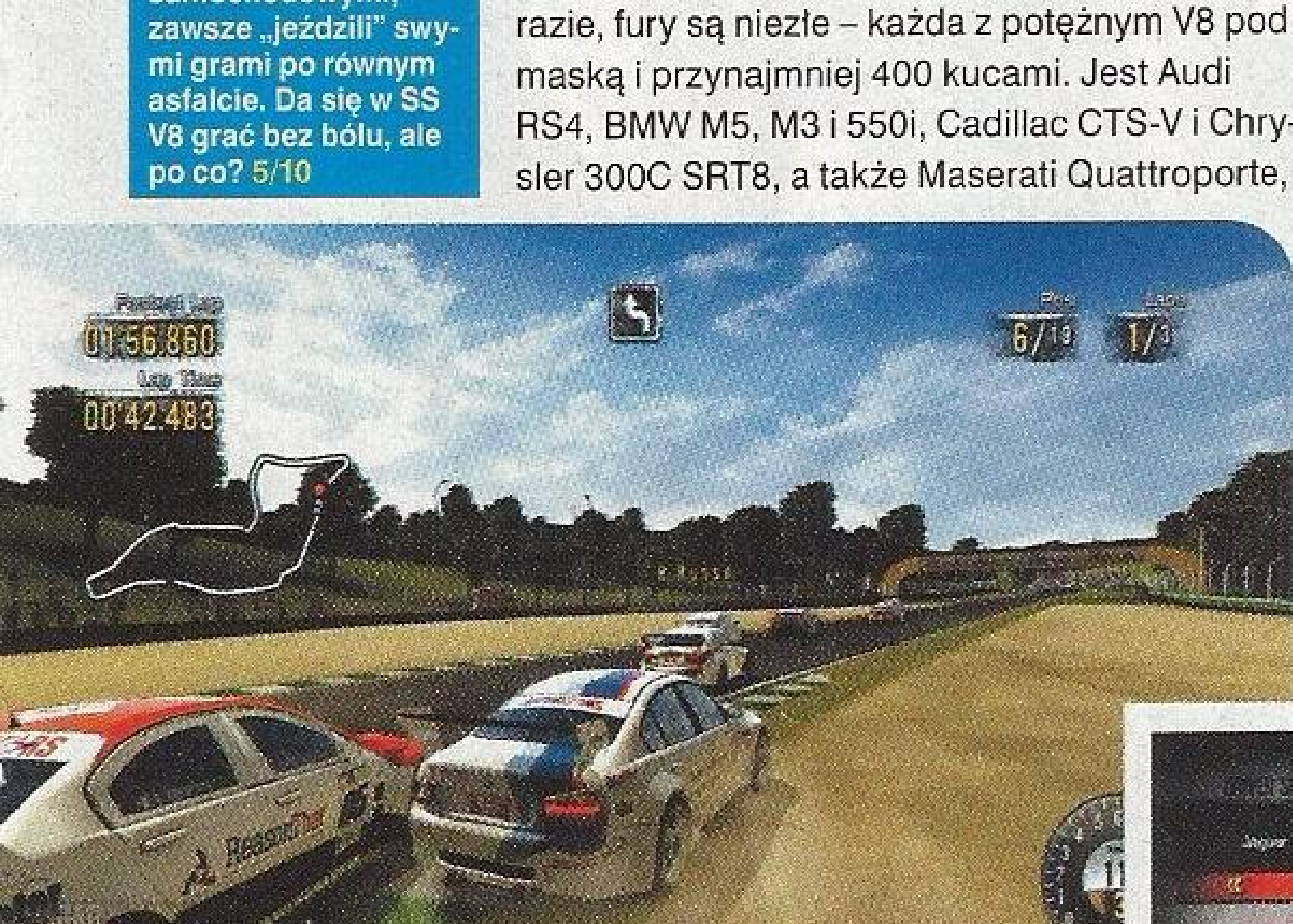
NOWSZE TO SAMO

Wątpię, by na poprzednią część skusiło się w naszym kraju więcej niż kilka osób. Jeżeli są tacy, mogą nie wydawać pieniędzy na Next Challenge. Zresztą pewnie już wiedzą, że nie warto. I choć ostatnio nie pojawiły się żadne warte uwagi wyścigi na konsole HD, to i tak lepiej sięgnąć po coś starszego, ale być może przeoczonego. Jak choćby Project Gotham Racing 4 albo GRID. ■■

OCENA **6.1/10**

- **+ MOŻNA POJEŹDZIĆ**
- **– ALE NIE MA MUSU**

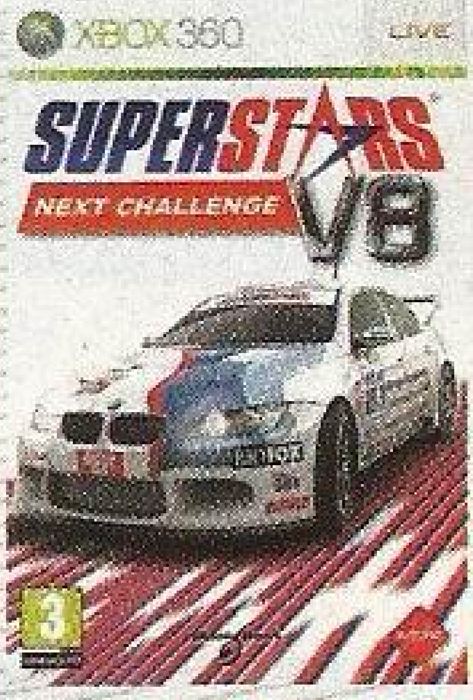
TAKIE GWIAZDY TO DO TAŃCA



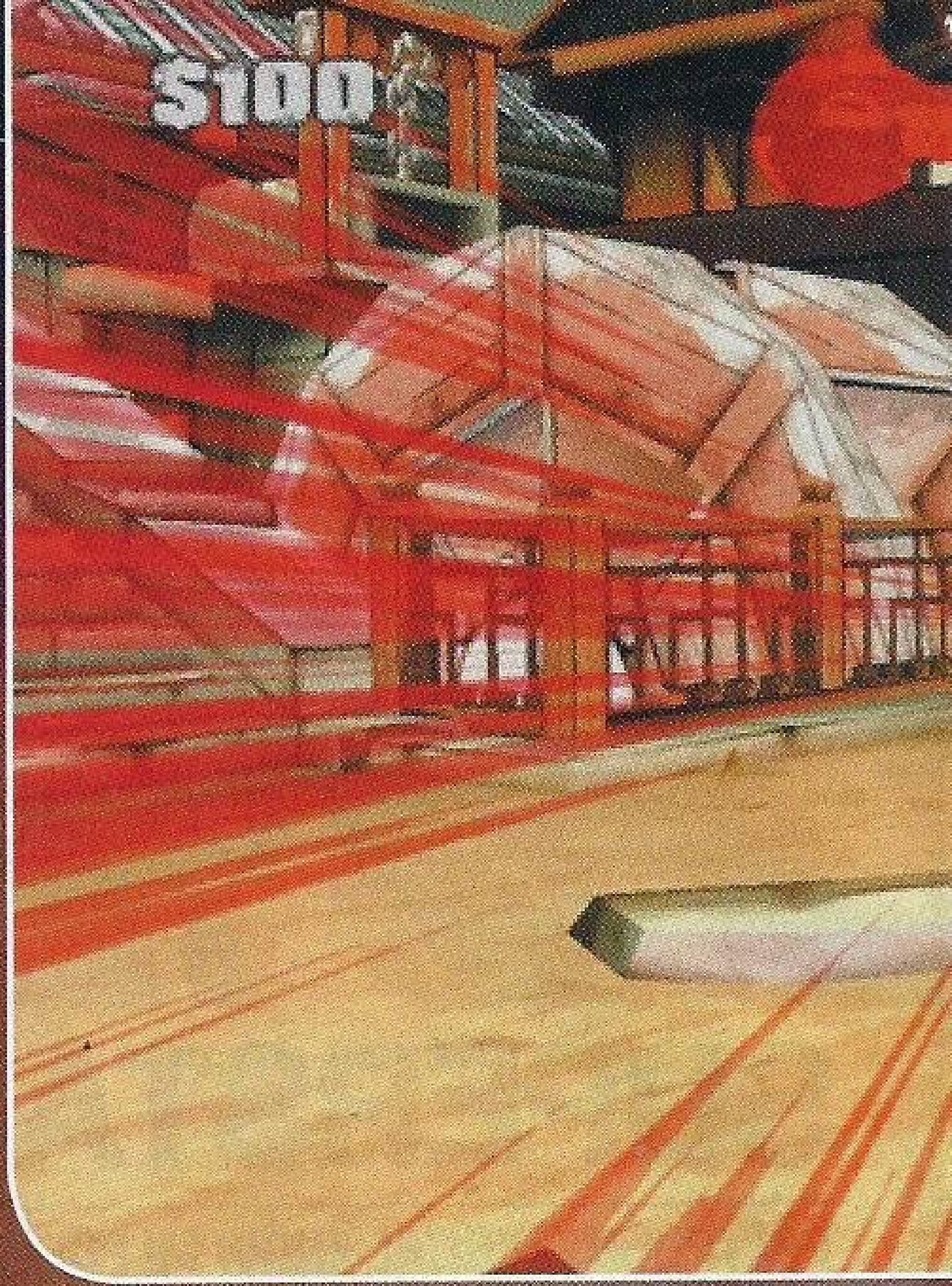
MOŻNA POWALCZYĆ Na domyślnych ustawieniach ciężko jest spowodować utratę trakcji, nawet ostre manewry na trawie czy piachu nie grożą niczym ponad lekki spadek prędkości.

Jaguar S Type R
JAGUAR

Superstars my ass



Gra ukazała się tuż przed pierwszym wyścigiem nowego sezonu Superstars Series na słynnym torze Monza. Gdy my cieszyliśmy się z tyleż niespodziewanego, co jak najbardziej zasłużonego drugiego miejsca Roberta Kubicy podczas Grand Prix Australii, we Włoszech dwie pierwsze rundy wygrywał Luigi Ferrara, a za jedyną supergwiazdę w stawce mógł uchodzić Johnny Herbert, były kierowca Formuły 1, który ostatni raz za kierownicą bolidu siedział dziesięć lat temu, ale w latach 90. ubiegłego wieku był całkiem znanym zawodnikiem. No ale może w nazwie chodzi o włoskie supergwiazdy. W takim przypadku pewnie chodzi o byłego alpejczyka Kristiana Ghedinę.



RED STEEL 2

DRUGI RED STEEL TO EKSTRAKLASA WSPÓŁCZESNYCH STRZELANIN

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Paris
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

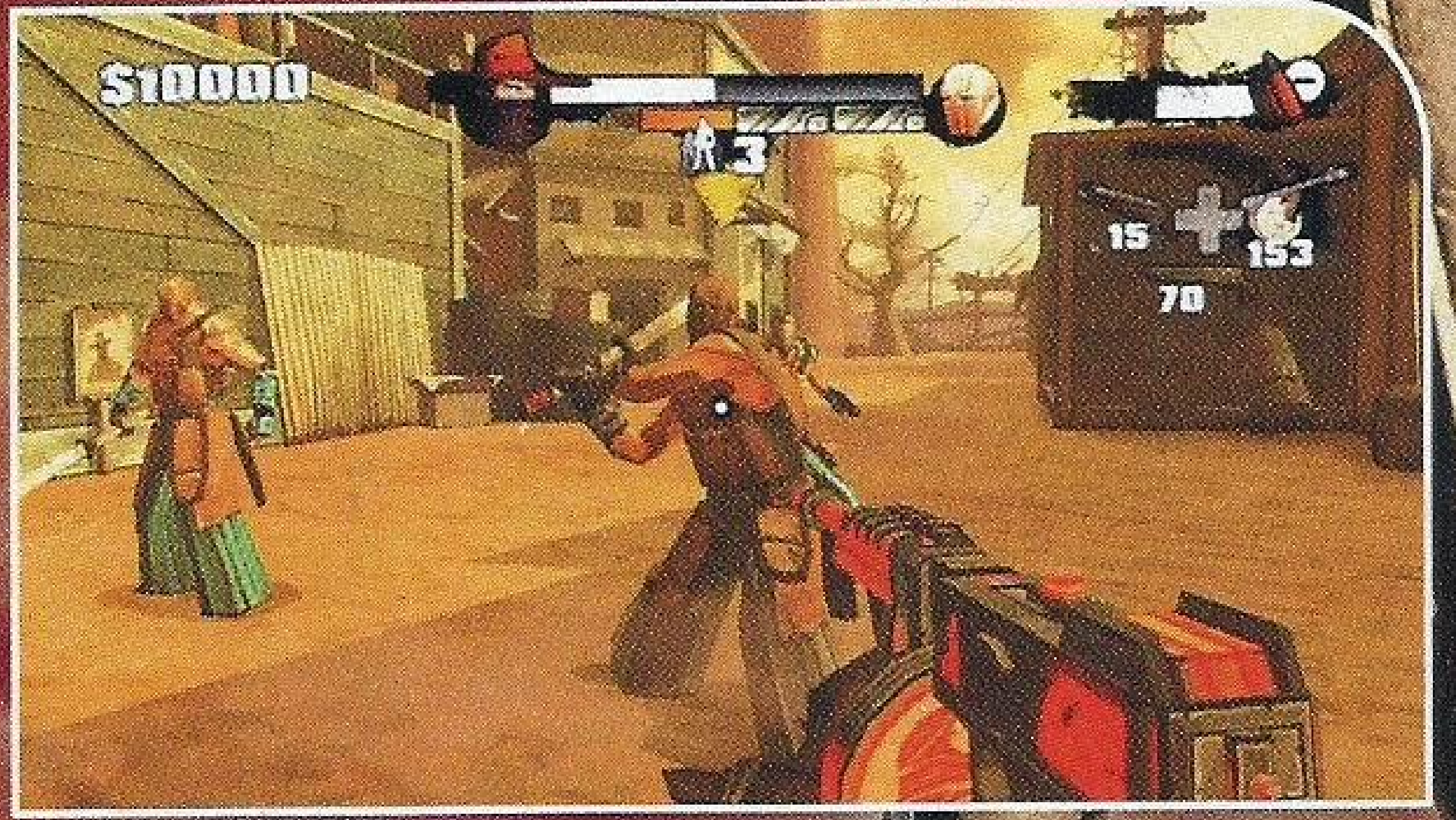
GULASH: Słuchajcie Kaxiego, z Wii jest od początku i zostanie z tą konsolą do końca. Jego lub jej. RS2 jest zwyczajnie świetny, po ogromnym rozczarowaniu jedynką bawiłem się przednio! 8/10

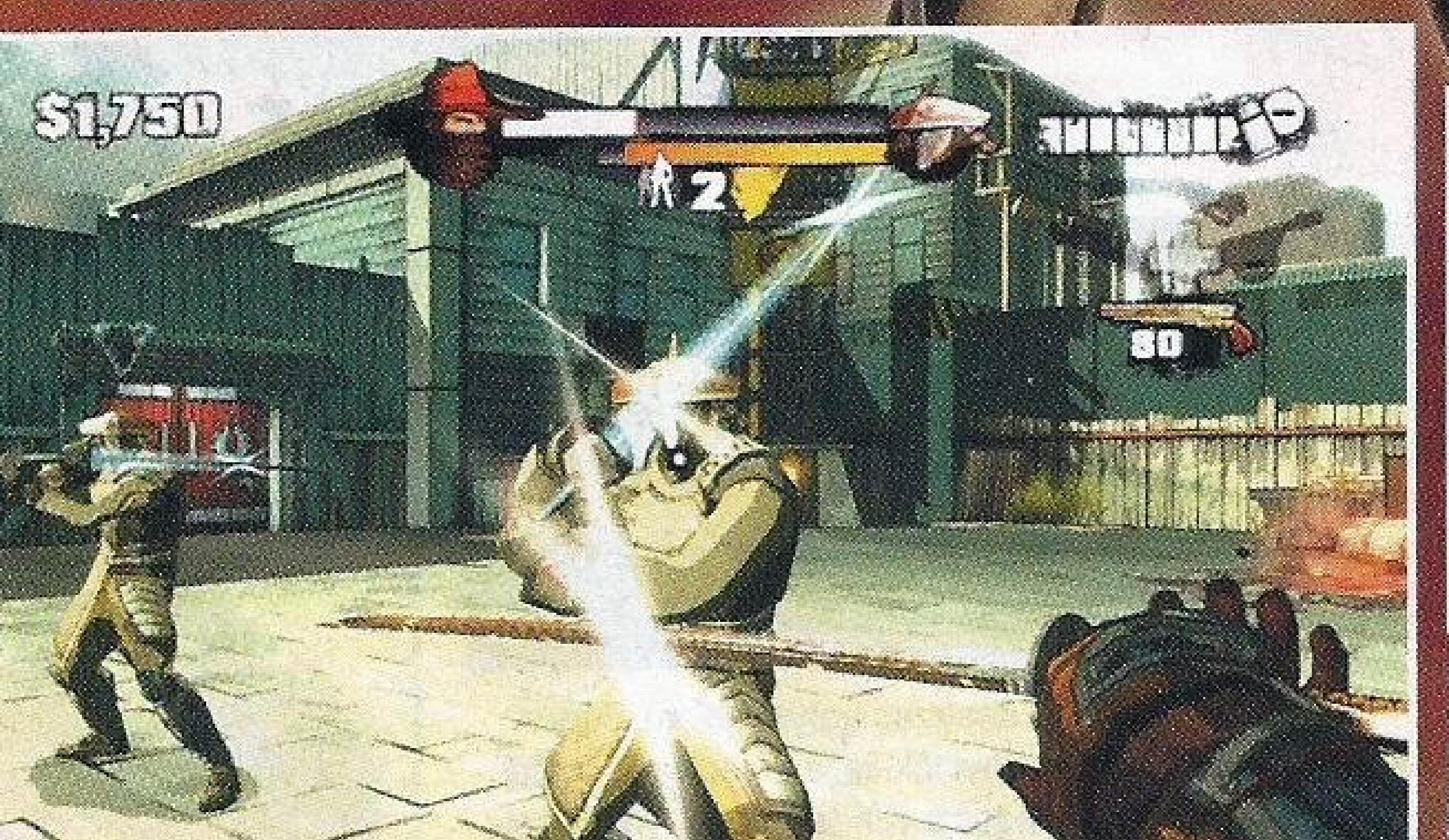
I nie chodzi mi tylko o Wii, gdzie gra Ubisoftu wyprzedza wszelką konkurencję o dwie długości, równając się pod względem dopracowania z trzecim Metroidem. Również w porównaniu do HD-genów RS2 nie ma się czego wstydzić. Jest przepiękny i efektowny, a do tego sporo w nim nie tylko strzelania, ale również zbieractwa i rozwoju postaci. Ani pod względem rozgrywki, ani oprawy nie siedzi więc w poprzedniej generacji, czego niestety nie da się powiedzieć o większości gier na Wii. Gdyby Ubi zdecydowało się na port wykorzystujący PlayStation Move, byłby to mocny tytuł w bibliotece konsoli Sony.

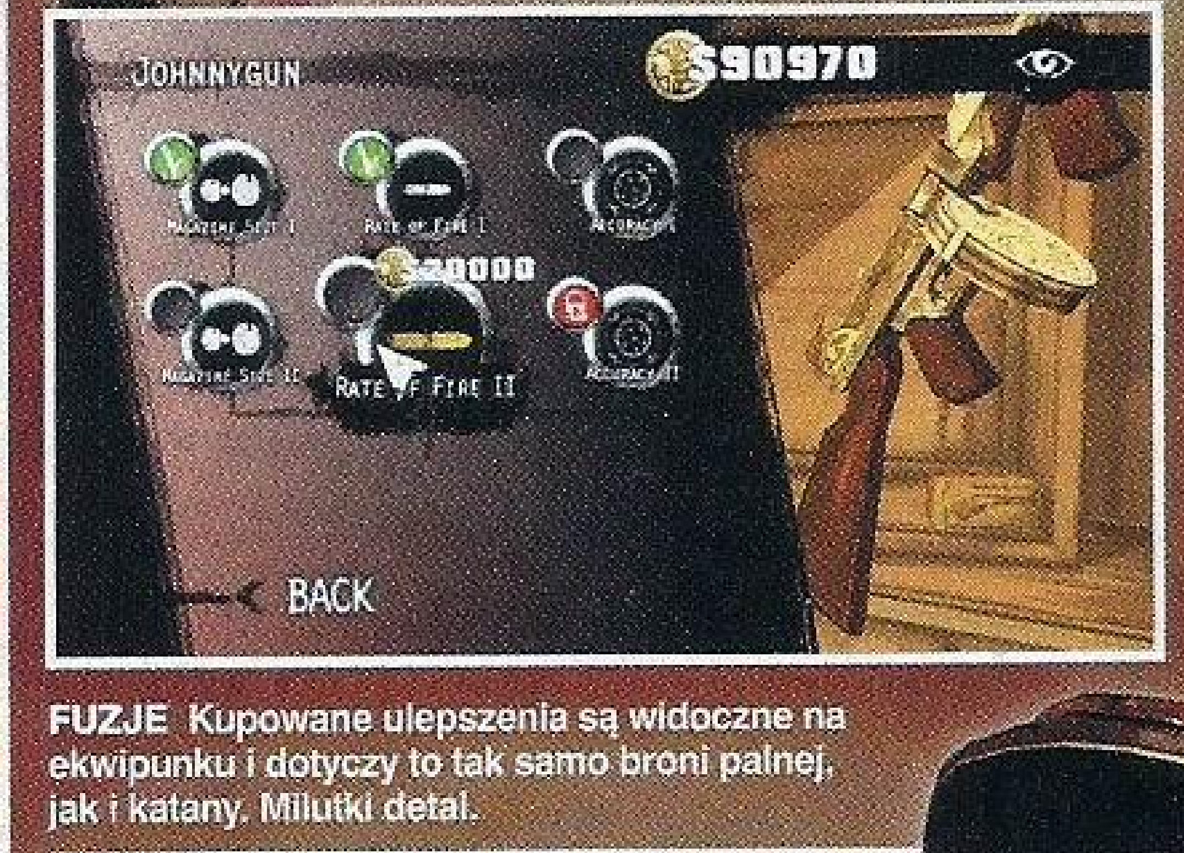
GDZIE DIABEŁ MÓWI DOBRANOC

Pierwszy Red Steel odniósł spory sukces komercyjny, ale grą był niestety przeciętną. Miał po prostu przywilej bycia pierwszy fpsem na Wii. Teraz sequel jest pierwszą poważną grą, która wymaga przystawki Motion+. Historia jednak nie zatoczyła koła, ponieważ twórcy przyłożyli się do swojej pracy. Powiem nawet więcej, RS2 to tytuł dopieszczony i wychuchany na wysoki połysk, naprawdę widać, że autorzy dostali tyle czasu, ile potrzebowali. A łatwo nie było – choć to niby sequel, to właściwie oprócz pomysłu na walkę przy pomocy miecza i broni palnej, wywalono wszystko, co wiązało się z pierwszą częścią. Oznacza to między innymi zupełnie nowego bohatera i świat gry. I właśnie za ten drugi gra zalicza u mnie olbrzymiego plusa. Autorzy puścili wodze fantazji i wrzucili do jednego wora Dziki Zachód oraz sztuki walki Dalekiego Wschodu, przyprawiając to szczyptą cyberpunku i post-apokaliptycznych klimatów. To mogła być sromotna porażka, ale wyszedł epic win. Świat, w którym dojo stoi tuż obok saloonu, aż prosi się, by odkryć wszystkie jego sekrety. Projekt świata to absolutna pierwsza klasa.

Pierwszy poziom nie powoduje opadu szczęki, ale im dalej w grę, tym lepiej. Mi najbardziej spodobało się opuszczone, zasypane piachem miasteczko. Jest saloon, jest zapomniana stacja kolejowa, jest wreszcie podniszczony kościółek z dzwonnicą – aż nie chciałem kończyć tego levelu. Artystycznie (i architektonicznie) to prawdziwa rewelacja, a jeśli miałem wątpliwości, co postawić w rubryce 'design', to ostatni poziom je ostatecznie rozwiał.





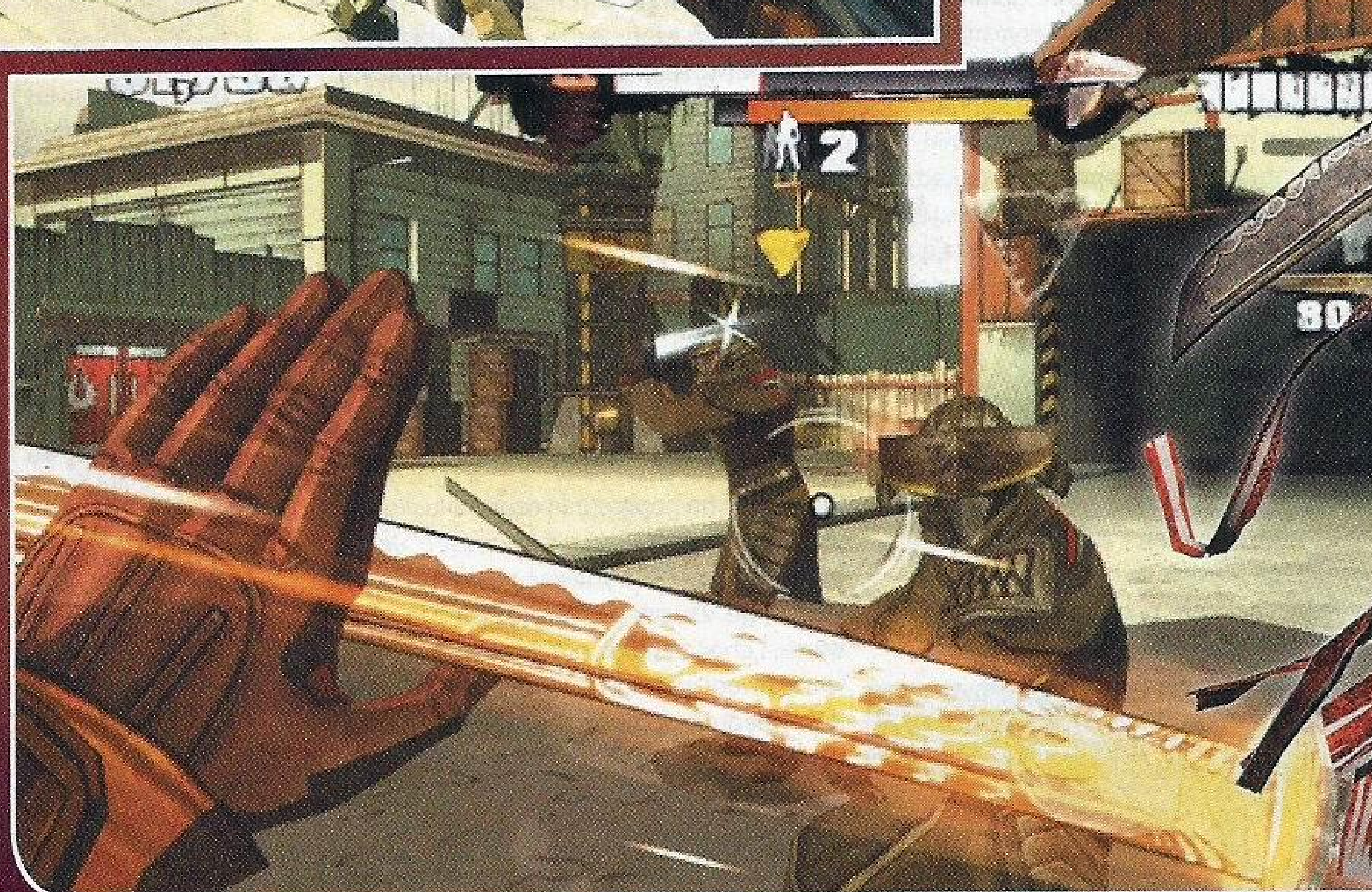


FUZJE Kupowane ulepszenia są widoczne na ekwipunku i dotyczy to tak samo broni palnej, jak i katany. Milutki detal.

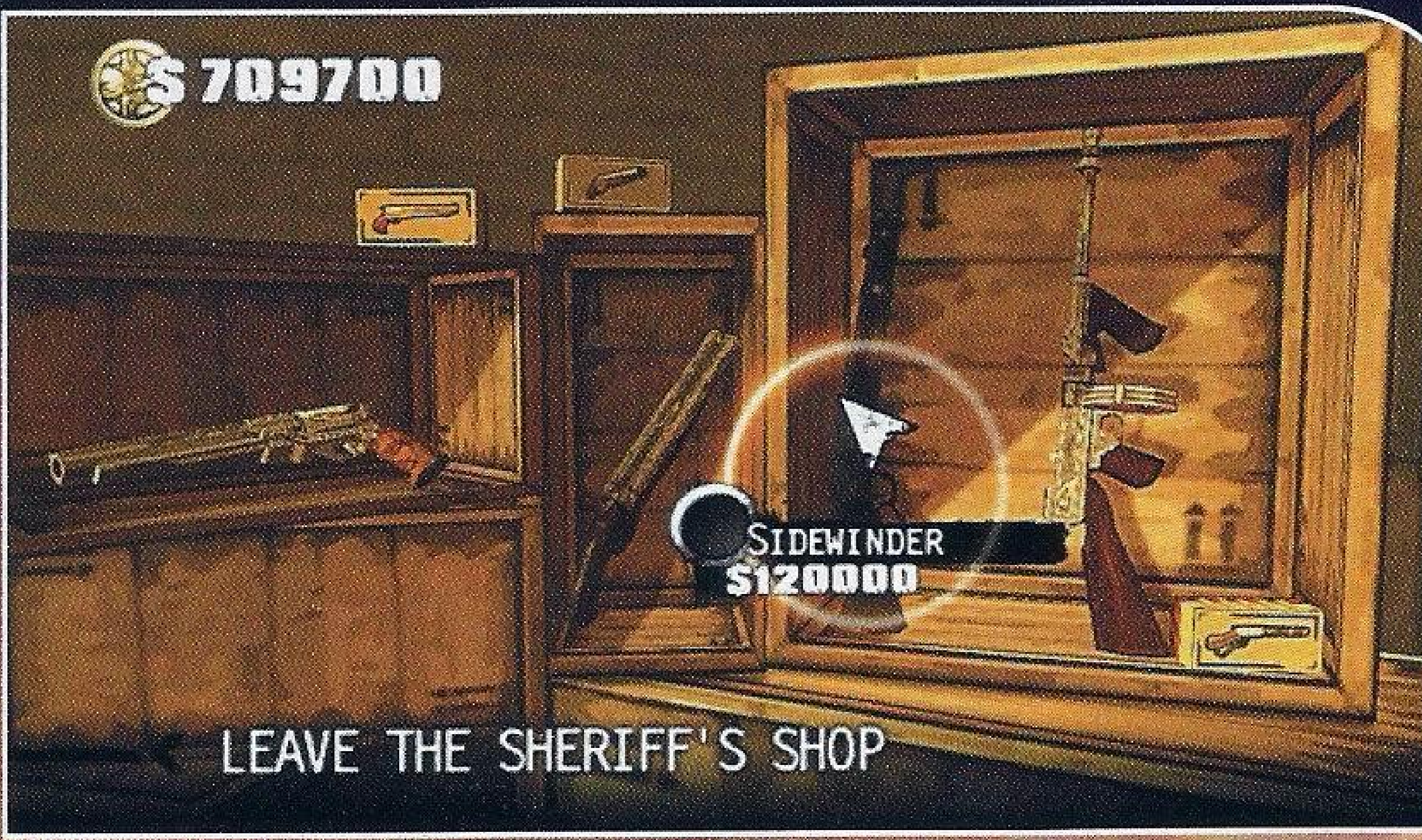
DIABEŁ UBIERA SIĘ U PRADY

Pomijając fakt, że są prześliczne, poziomy zbudowano na wzór tych z serii BioShock. Czyli generalnie są otwarte, ale po dojściu do pewnego momentu nie można już wrócić. Miejscówki potrafią zaimponować rozmiarami, choć fakt faktem, że występuje tu znane z Metroid Prime doczytywanie przed otwarciem drzwi. Na szczęście z reguły nie trwa ono zbyt długo. Naprawdę byłem zdziwiony do jakiego wysiłku Ubi potrafiło zmusić Wii! Pisałem, że artystycznie jest świetnie, ale technikalia nie ustępują ani na krok. Animacja nie zwalnia nawet, gdy na ekranie roi się od przeciwników, miasta kipią od detali i ślicznych widoczków, a do tego spora część otoczenia ulega zniszczeniu. Dzięki technice cel-shading (RS2 wygląda jak komiks obudzony do życia) udało się zamaskować niedostatki konsoli do tego stopnia, że gra mogłaby się ukazać na konkurencyjnych platformach bez specjalnego retuszu.

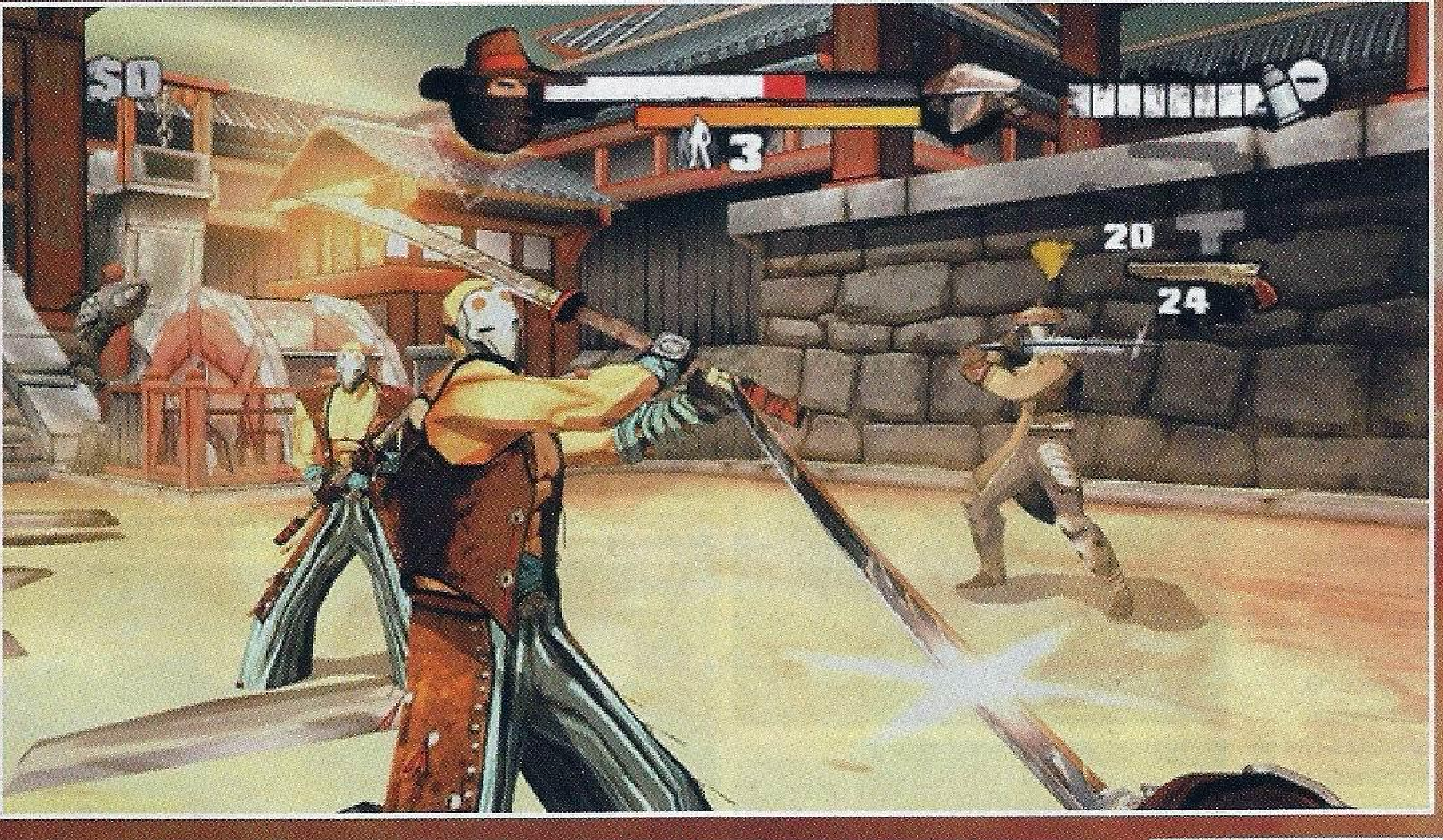
Niczego nie brakuje też oprawie dźwiękowej. Za jej skomponowanie wziął się Tom Salta, który połączył bluesowe brzmienie gitar z (jakżeby inaczej) typowo azjatyckimi instrumentami. Obok wspomnianych gitar i harmonijki ustnej, usłyszycie tu dźwięki chińskiej perkusji, japońskiego fletu czy pipy (to taka chińska lutnia, zboczuchy). Efekt

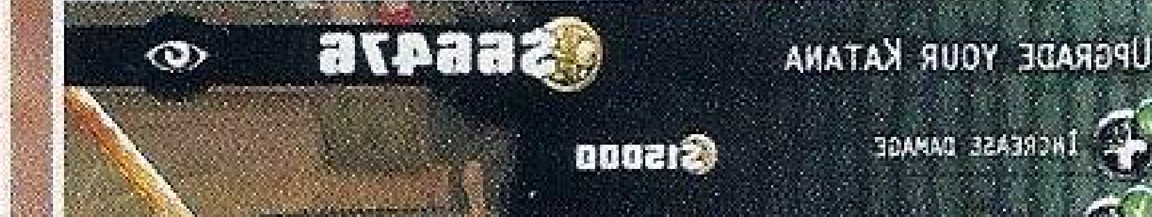


STRATEGIA WAŻNA RZECZ Przeciwnicy nigdy nie atakują w wielkich grupach, ale pomiędzy sobą różnią się znacznie uzbrojeniem. Wymusza to dostosowanie taktyki walki i korzystanie z pełnego wachlarza dostępnych ataków. Jak to często bywa, na co twardszych kolesi trzeba znaleźć odpowiedni sposób.

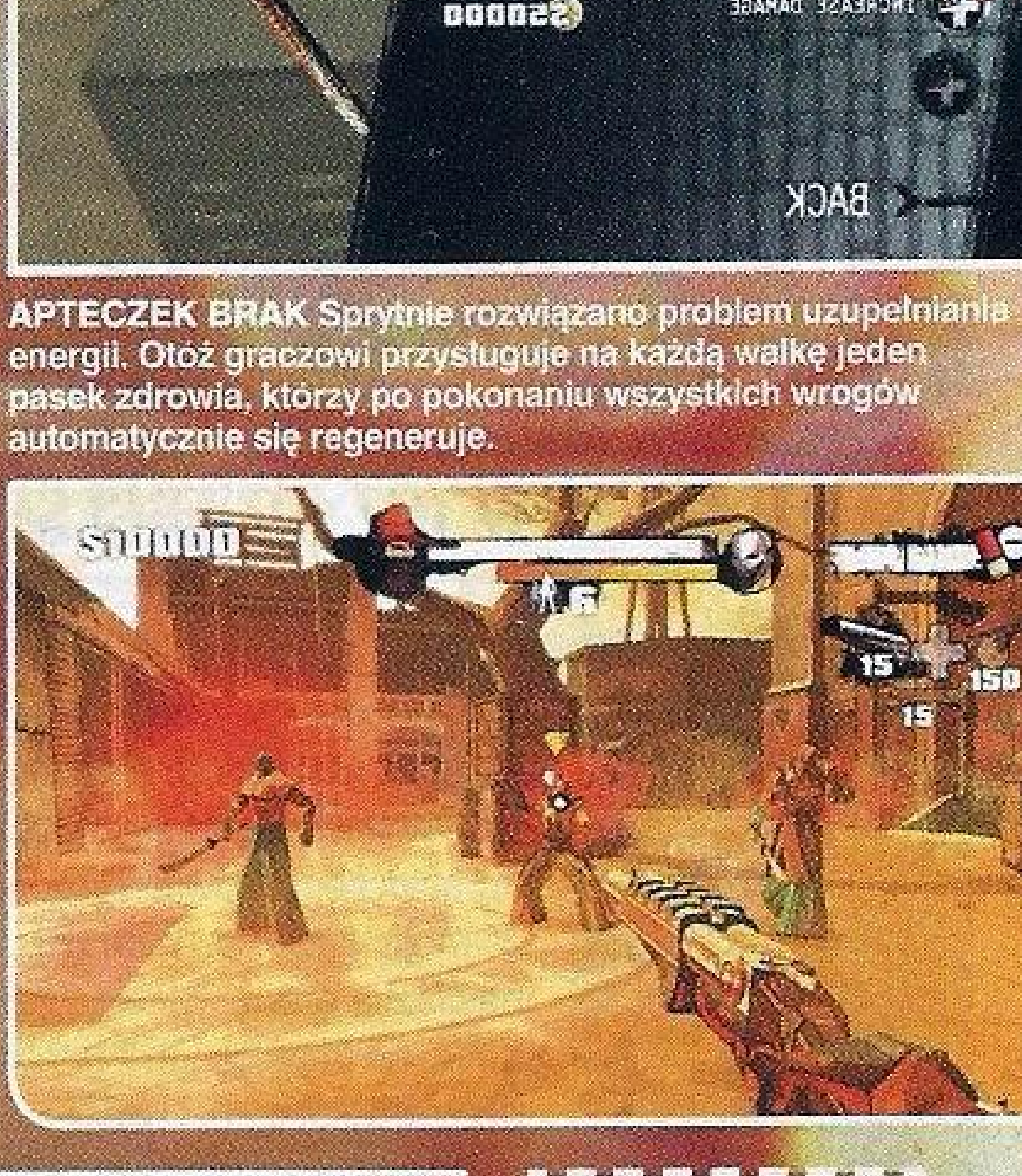


SZEFOWIE Nie mogło zabraknąć bossów, mających dostęp do podobnych specjalnych mocy, co główny bohater. Są szybcy i groźni, ale walki zazwyczaj nie trwają długo. Zasadą w RS2 jest, że albo dobrze zaczniesz walkę i wygrasz, albo zgarniesz od razu kilka razów i potem trudno już odwrócić losy starcia.





APTECZEK BRAK Sprytnie rozwiązano problem uzupełniania energii. Otóż graczowi przysługuje na każdą walkę jeden pasek zdrowia, który po pokonaniu wszystkich wrogów automatycznie się regeneruje.



jest piorunujący! Szkoda tylko, że na tym tle dubbing wypada jedynie poprawnie, choć ma swoje momenty: stary chińczyk w kapeluszu i różowej koszuli nawijający, jak rodowity Teksańczyk, to niecodzienny obrazek.

DIABEŁ ZAPŁACZE

Powiedzieć, że Red Steel 2 to strzelanina, jest sporym niedopowiedzeniem. Jeśli chodzi o system walki, to najlepiej chyba napisać, że jest to Devil May Cry z widokiem z perspektywy pierwszej osoby. Dzięki M+ gra bezbłędnie rozpoznaje, kiedy gracz celuje z rewolweru, a kiedy atakuje kataną, nie trzeba nawet nic wciskać, by dokonać zmiany. Z pewnością ciśnie się Wam na usta pytanie, czy gra wiernie odwzorowuje ruchy mieczem. Otóż i tak, i nie. Konsola bezbłędnie wyłapuje kierunek, kąt i moc cięć, ale już ich animacje są z góry przygotowane. Dla niektórych może to być zawód, ale system świetnie sprawdza się w praktyce, więc w sumie nie ma nad czym płakać. Zresztą podczas blokowania można już dowolnie obracać i wywijać trzymaną w dłoniach kataną.

POWIEDZIEĆ, ŻE RED STEEL 2 TO STRZELANINA JEST SPORYM NIEDOPOWIEDZENIEM. JEŚLI CHODZI O SYSTEM WALKI, TO NAJLEPIEJ CHYBA NAPISAĆ, ŻE JEST TO DEVIL MAY CRY W FPP

Ja się tutaj zachwycam systemem, ale prawda jest taka, że tuż po włączeniu gry nie poczujecie tej magii. Dopiero po kilku godzinach, kiedy Wasz bohater opanuje chociaż część technik dostępnych tylko dla klanu samurajów w płaszczach, zacznie się prawdziwa zabawa. Choćby taki uppercut – wroga można wybić wysoko w górę, co otwiera następujące opcje: posłać mu kilka kulek z ziemi, doskoczyć do niego i wbić w glebę mocnym cięciem, ewentualnie będąc w powietrzu z obrzyna wystrzelić nieszczęśnikowi prosto w twarz. Ogranicza Was tylko fantazja. Za efektowną walkę gra wypłaca kaskę, ale ja kombinowałem z różnymi finiszerami dla samej satysfakcji. No bo czy nie jest przyjemnie zdzielić jegomościa rękojeścią, a następnie przystawić lufę pod żebro i posłać kulkę? Paluszki lizać. Można grze zarzucić, że pomimo różnych wytycznych praktycznie wszystko sprowadza się do walki, ale to żadna wada, kiedy w system włożono tyle miłości i starano się go maksymalnie urozmaicić.

DIABEŁ TKWI W SZCZEGÓŁACH

Nie mam niestety miejsca, by wyczerpująco opisać każdy aspekt gry, ale załóżcie, że ze wszystkim jest przynajmniej bardzo dobrze. No, prawie ze wszystkim, gdyż RS2 nie jest niestety grą idealną. Jednak większość bolączek to naprawdę drobne sprawy, jak na przykład to, że początkowo miałem niewielkie problemy z wykonaniem pionowego cięcia z góry (gra zaliczała mi pchnięcie). Okazało się jednak, że to po trosze moja wina, gdyż wcześniej było napisane, by wykonywać zamaszyste ruchy. Tak naprawdę jedyny mój poważny zarzut dotyczy fabuły. Nie, żeby była kiepska, po prostu jest zbyt prosta, by się w nią zaangażować. Gdyby trzymała w napięciu choćby tak, jak w BioShocku, mielibyśmy kandydata do gry roku. A tak dostajemy nieskomplikowaną opowiastkę o zemście, na szczęście przedstawioną przy pomocy megawidowiskowych, prerenderowanych scenek.

Jedną z nich nawet przerobiono na sekwencję QTE, nie rozumiem jedynie, dlaczego właśnie tylko jedną.

DIABELSKIE KUSZENIE

Do gry podszedłem nieufnie, a do tego pierwsza godzina zabawy wcale nie wgniotła mnie w fotel. Jednak po powolnym starcie RS2 zaczyna się dynamicznie rozkręcać i nie zwalnia aż do samej końcówki. Dokonanie zemsty zajęło mi dziesięć godzin, co uważam za wynik przyzwoity – zwłaszcza, że to nie oznacza końca kontaktu z grą. Pamiętajcie też, że choć w tekście rozpisałem się o walce, to na RS2 składa się także spora dawka eksploracji. Nie odważę się nazwać gry system-sellerem, ale to z pewnością doskonały powód, by dokupić Motion+. I tak każdy z Was będzie się musiał weń zaopatrzyć przy okazji nowej Zeldy, więc równie dobrze możecie przekonać się na własnej skórze, jak gorącym tytułem jest Red Steel 2. ■■

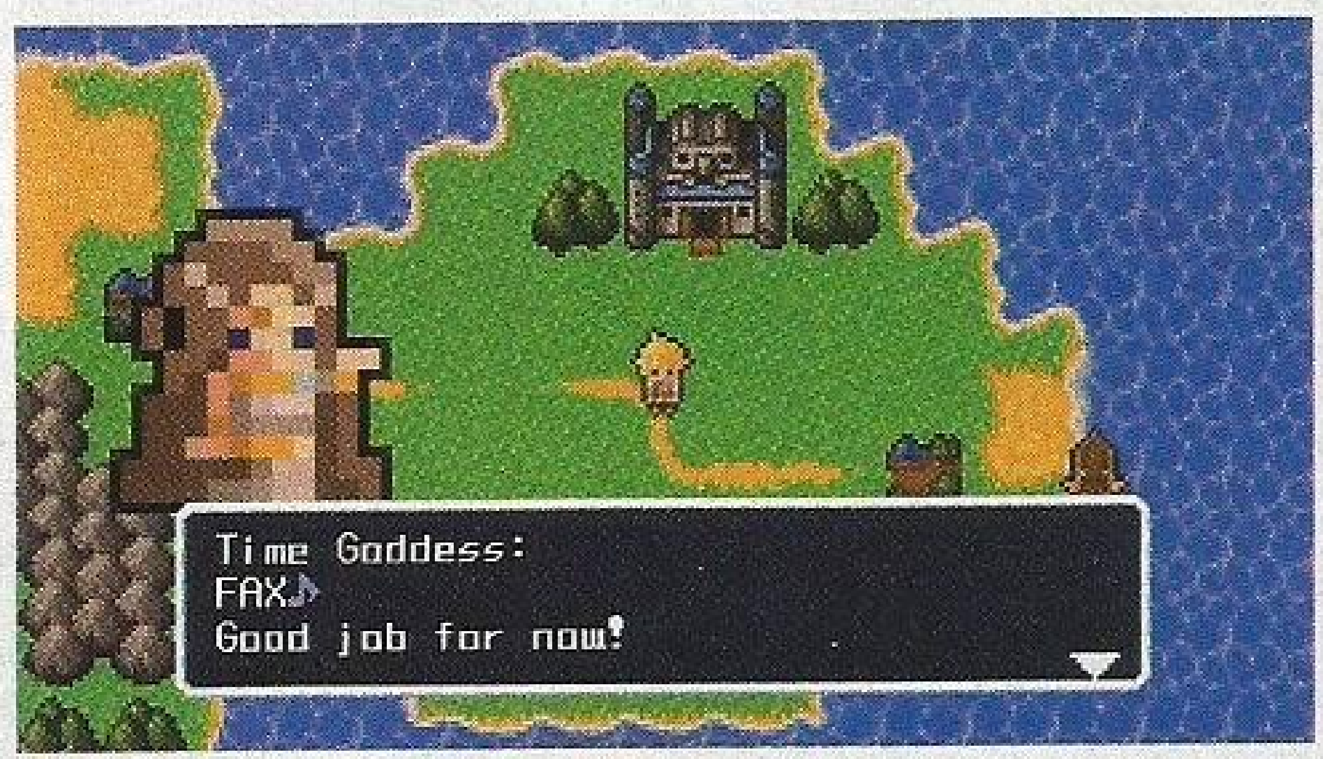
OCENA **9.2/10**

+ BOSKA OPRAWA, MIKS KULTUR, DUET KATANA + REWOLWER
− FABUŁA NIE POTRAFI WCIĄGNĄĆ

DIABELNIE DOBRA GRA

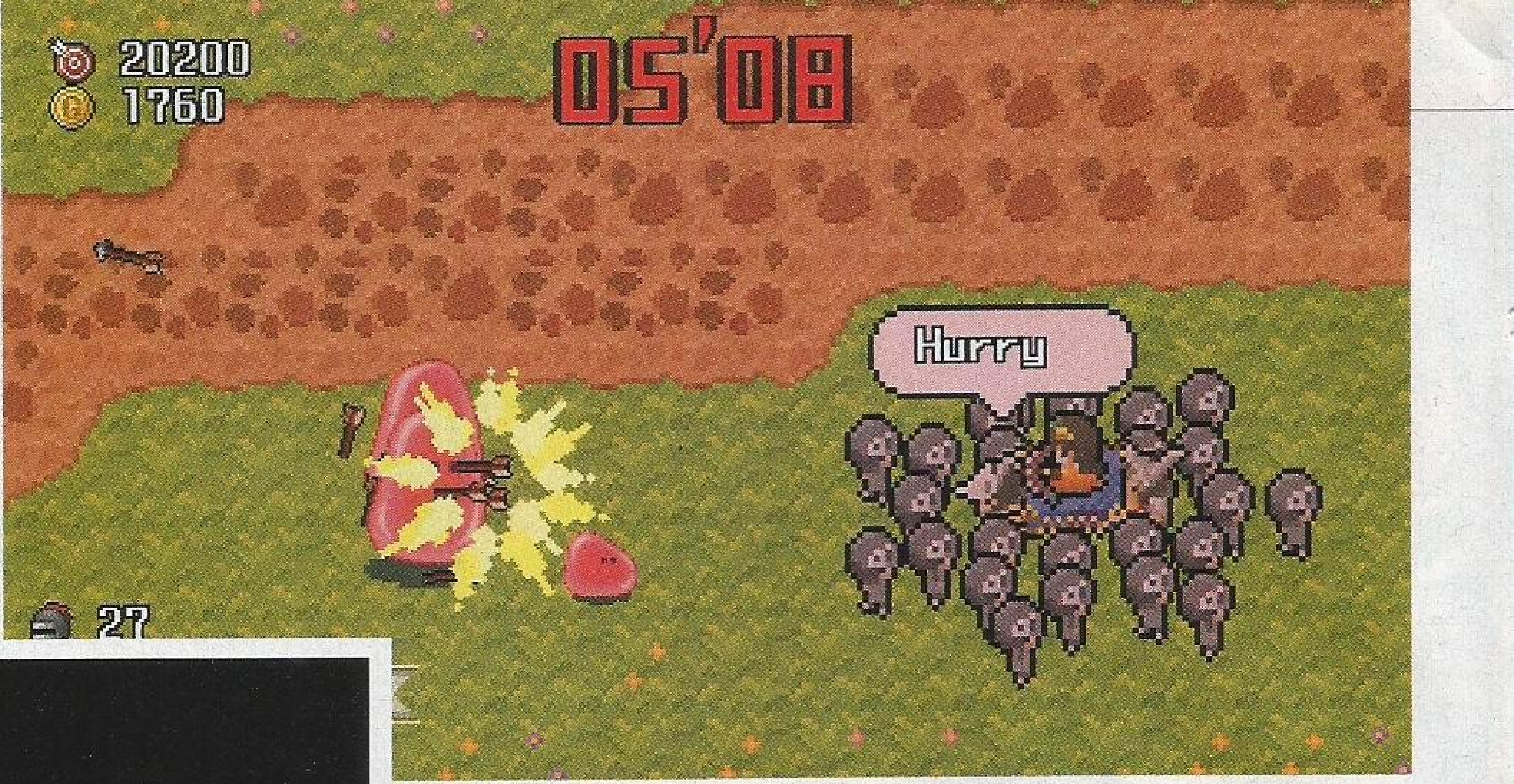
TANIO NIE MA

Świat gry roi się od skrzynek, kuferków i sejfów ze złotem, a do tego kaska wpada także za efektowną walkę. Waluty jednak nigdy za dużo, gdyż to właśnie za nią rozszerzycie wachlarz ruchów bohatera. Pierwszy krok to nabycie drogą kupna nowych ciosów kataną oraz trzech dodatkowych fuzji. Drugi to zwiększanie możliwości już posiadanego ekwipunku. A jest tego sporo. Ulepszycie nie tylko katanę oraz pistolety, ale nawet amunicję do tych ostatnich. Do tego dochodzą specjalne moce bohatera oraz jego ogólnie pojęta defensywa: pasek życia, elementy pancerza czy dodatkowe życia. Chociaż grając nie przepuszczałem żadnej skrzynce i szukałem pieczołowicie odznak szeryfa (za ich zdobycie gra również wypłaca gotówkę), to i tak nie udało mi się zdobyć wszystkich ulepszeń. Ale wkrótce naprawię to niedopatrzenie.

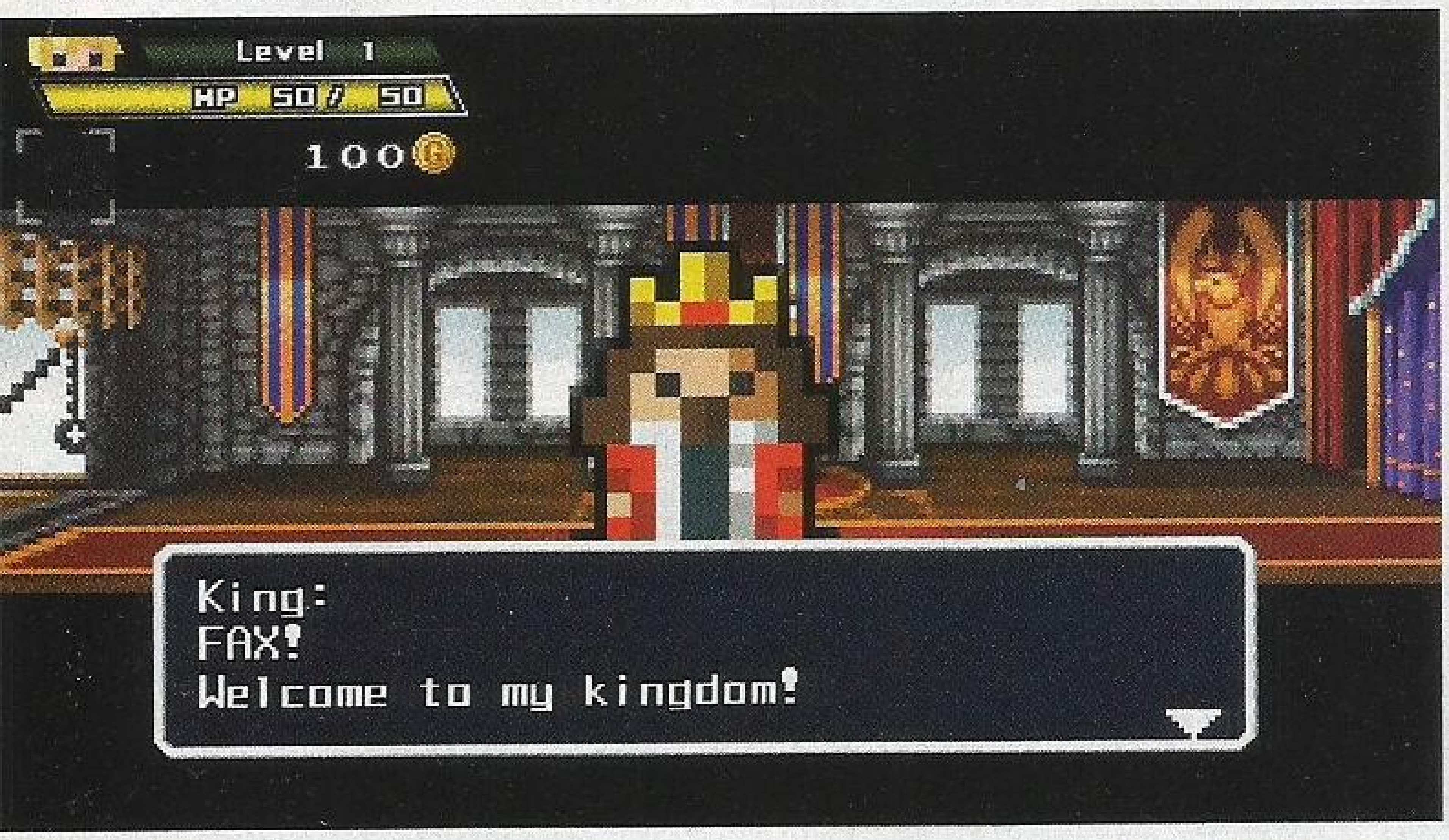


Time Goddess:
FAX♪
Good job for now!

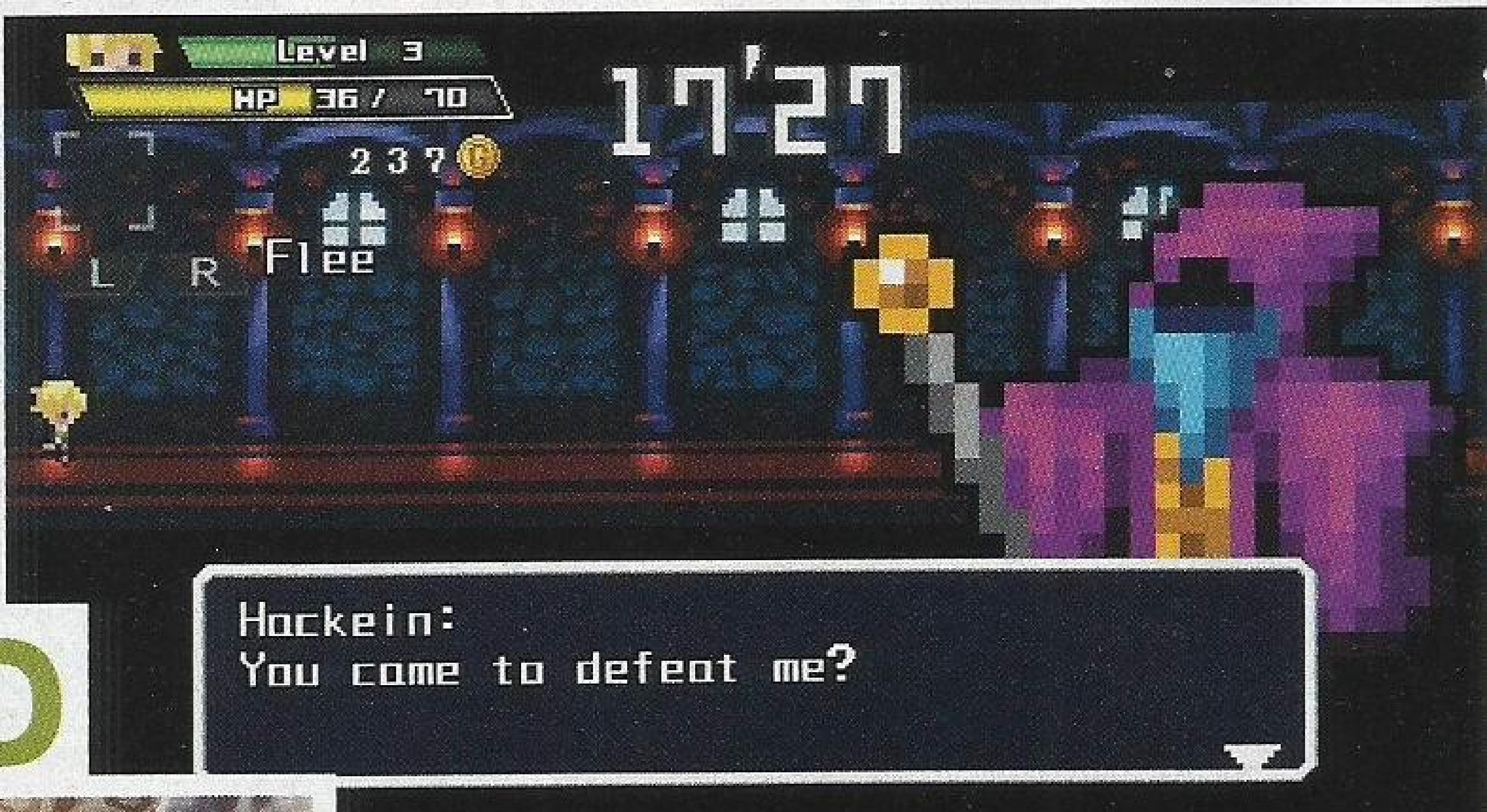
KIESZEŃ BOHATERA Pomiędzy zadaniami można decydować o doborze ekwipunku i broni, ale nie ma tu zbyt wielu zabawek. Statystyki trzeba dokładnie sprawdzić, by wybrać odpowiedni sprzęt na daną misję.



POSŁUCHAJ Muzyka może wydawać się bardzo prosta, ale została doskonale dobrana do wydarzeń na ekranie. Kompozytor musiał mieć niezły problem z przygotowaniem tak krótkich utworów.-



King:
FAX!
Welcome to my kingdom!



Hackein:
You come to defeat me?

HALF-MINUTE HERO

URATUJ ŚWIAT W TRZYDZIEŚCI SEKUND

txt: FAX

PSP

- Wydawca: Rising Star G.
- Producent: Opus
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■□

GULASH: Zobaczcie tylko screeny, jaki klimat! Czysta moc retro. Do tego naprawdę fajny pomysł i kapitalna realizacja; oby więcej takich świeżynek wśród japońskich dziwactw. HMH bardzo mi się podoba.
8/10

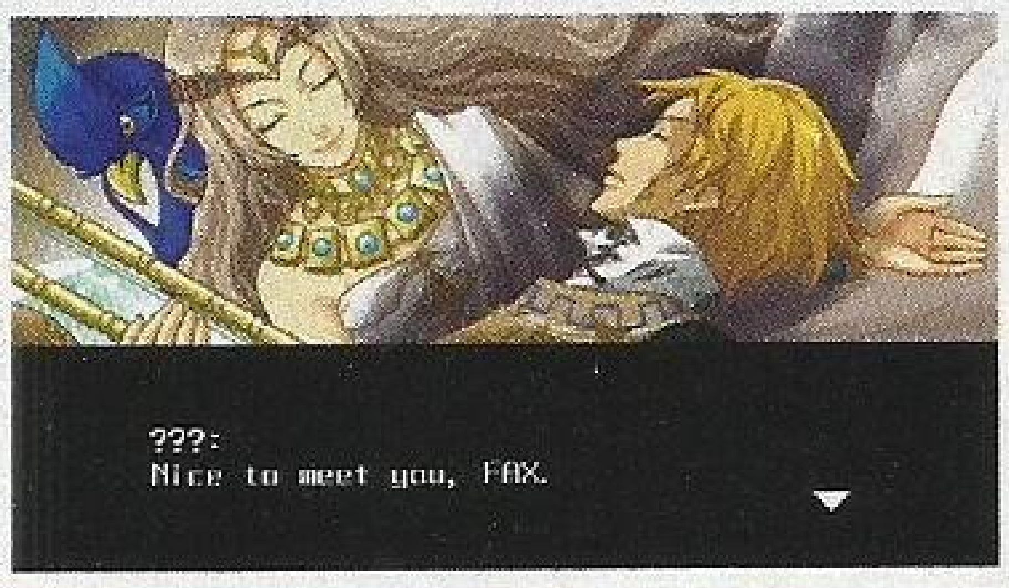
Połowa redakcji kocha jRPG, połowa ma ich już serdecznie dość. Nie jestem w stanie stwierdzić, do której z tych grup aktualnie się zaliczam. W ostatnich miesiącach sprawdziłem tak wiele japońskich gier RPG, że moja miłość do nich została wystawiona na ciężką próbę. Dlatego kolejne tytuły w tym gatunku na PlayStation Portable doprowadziły mnie prawie do płaczu. I wtedy nadszedł ratunek. Nowy, świeży i zabawny jRPG.

BIEGIEM, NIE MA CZASU

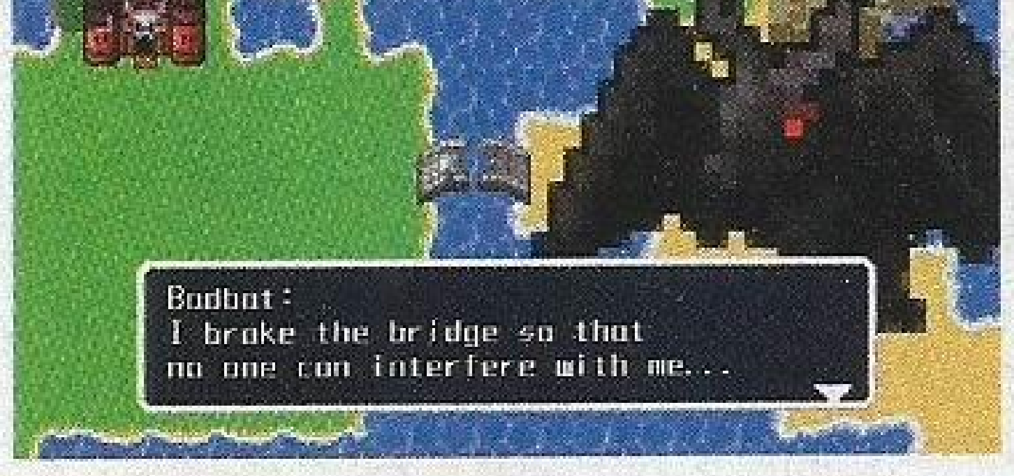
Wieśniak przybywa do pięknego królestwa, by znaleźć pracę, a przy okazji może i przygodę oraz sławę i rękę księżniczki. Ma doskonałe wyczucie czasu, bo król szuka śmiałka, który uratuje świat przez siłami zła. Brzmi znajomo, prawda? Jednak w tym schemacie pojawia się pewien haczyk. Otóż do zagłady królestwa pozostało trzydzieści sekund. Tak, w tym czasie trzeba odwiedzić pobliską wioskę, by kupić ekwipunek, dotrzeć do zamku złego czarodzieja, a przy okazji stoczyć kilkadziesiąt walk z losowo pojawiającymi się przeciwnikami, by podnieść poziom doświadczenia wieśniaka. I to wszystko w ciągu trzydziestu sekund! Uznałem, że to jakiś japoński obłęd, ale mimo to wziąłem głęboki oddech, rozciągnąłem lewy kciuk i wyruszyłem z zamku króla na bardzo krótką przygodę.

LICZY SIĘ KAŻDA SEKUNDA

W wiosce nie straciłem zbyt wiele czasu, bo mogłem kupić tylko jedno zioło leczące, gdyż bohater w trakcie walki może tylko raz użyć przedmiotu. Zresztą to wszystko, co w ogóle może zrobić – starcia polegają na tym, że wieśniak zderza się z przeciwnikiem, biegnąc z lewej na prawo i tak do skutku. Gracz nie robi nic, po prostu nic. Poza tym walki są tak szybkie, że właściwie nie zdążyłem się przyjrzeć, jakiej to pszczółce odbieram życie. W każdym razie, po dziesięciu sekundach osiągnąłem już piąty poziom doświadczenia, więc odnowiłem pasek życia w wiosce i skierowałem się do zamku. Na walkę z szefem pozostało mi pięć sekund, ale okazałem się zbyt słaby i poległem. W tym momencie powiedziałem sam do siebie: What The Fax? Jakim cudem mam uratować świat w trzydzieści sekund?



???:
Nice to meet you, FAX.

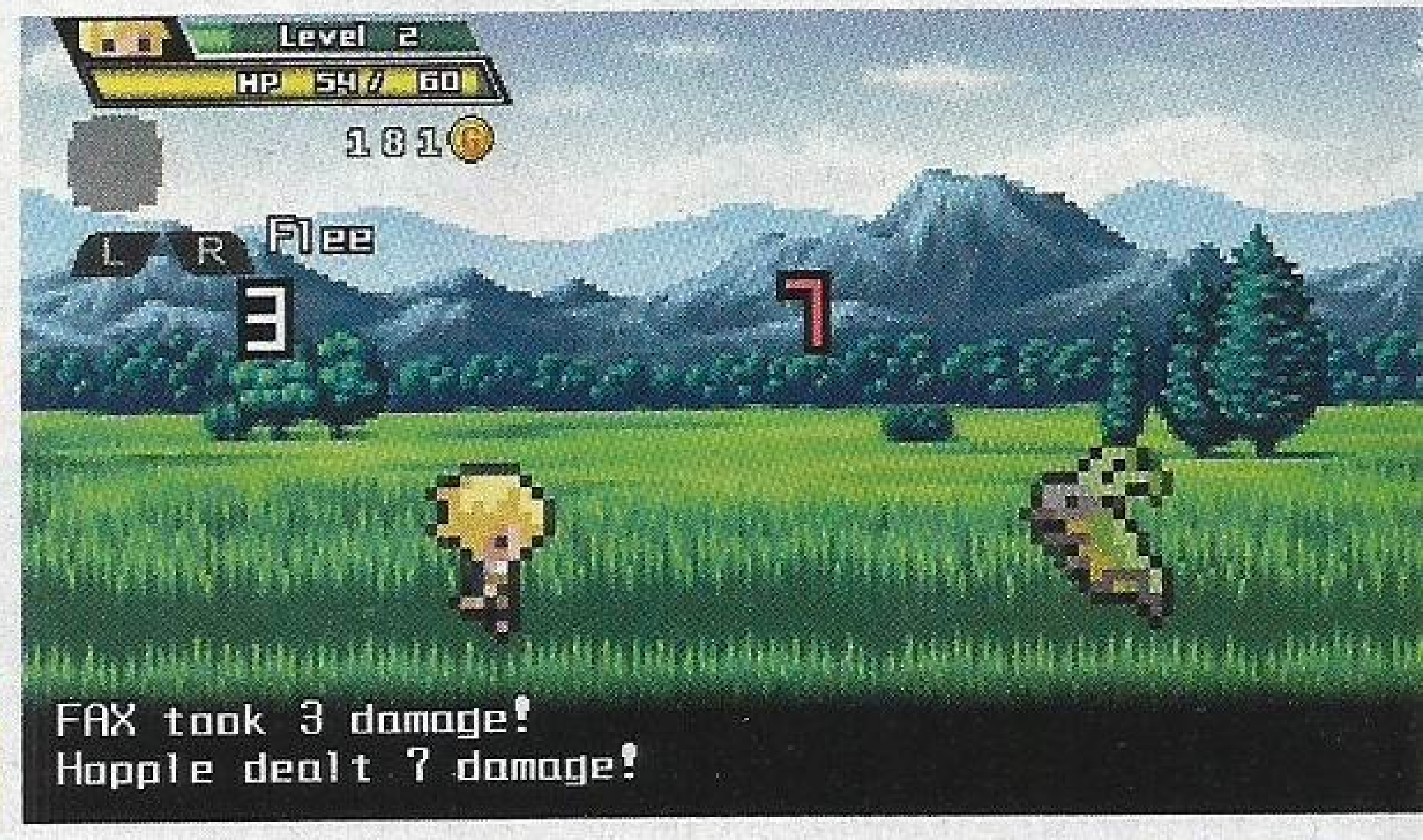


Bodbot:
I broke the bridge so that
no one can interfere with me...

Na pytanie odpowiedziała bogini zarządzająca upływem czasu, która nieco wykorzystała fakt, że mój wieśniak właśnie umiera i zawarła z mną pakt. Za odpowiednią opłatę mogłem przedłużać rozgrywkę o kolejne pół minuty. Bogatszy o nową moc, która szybko uszczupliła moją kieszeń, poświęciłem minutę na podniesienie poziomu doświadczenia i skopałem tyłek szefowi. Szczęśliwy król złożył mi gratulacje, pojawiły się napisy końcowe i gra skończyła się...

Po tym, jak już pozbierałem szczękę z podłogi, okazało się, że był to dopiero pierwszy poziom, a do uratowania jest cała kraina. Ruszyłem więc do walki, a każdy kolejny poziom stawiał przede mną nowe wyzwania. Jak w trzydzieści sekund naprawić most prowadzący do zamku? Jak w trzydzieści sekund pokonać magiczną barierę? I przede wszystkim, jak w trzydzieści sekund ponownie podnieść poziom doświadczenia, który resetuje się po zakończeniu misji, zdobyć nowy ekwipunek, pogadać z napotkanymi postaciami i uratować świat?

TRZYDZIEŚCI GODZIN Rozgrywka trwa trzydzieści sekund, ale gra zawiera ponad sto zadań i sporo dodatkowych trybów gry. To długi i rozbudowany jRPG.



FAX took 3 damage!
Hopple dealt 7 damage!

KLASYCZNIE I Z HUMOREM

Nigdy jeszcze nie osiągnąłem tak wiele w jRPG w ciągu pół minuty. To prawdziwe objawienie na rynku opanowanym przez archaiczne, przestarzałe i nudne tytuły. A skoro o starociach mowa, oprawa graficzna przypomina czasy pierwszych części Final Fantasy i The Legend of Zelda. Piksel na pikselu, praktycznie brak animacji, kilka kolorów oraz proste dźwięki i czarujące melodie. Jednak wszystko w fantastycznym stylu, a projekty postaci są wprost boskie – zaskakują, cieszą i bawią równocześnie. Doliczcie też ręcznie rysowane przerywniki, szczyptę absurdalnego poczucia humoru i parodię większości motywów w jRPG. Dawno się tak dobrze nie bawiłem, a pierwsze trzydzieści sekund z tym tytułem to tak wielkie zaskoczenie, że po prostu zacząłem się głośno śmiać, nie zwracając uwagi na to, że siedzę z PSP w przedziale pociągu PKP.

Fani jRPG muszą sprawdzić tę grę i poczuć powiew świeżego powietrza. Dajcie jej chociaż trzydzieści sekund, a wciągnie Was na długie, zabawne i maksymalnie grywalne pół minuty! ■■

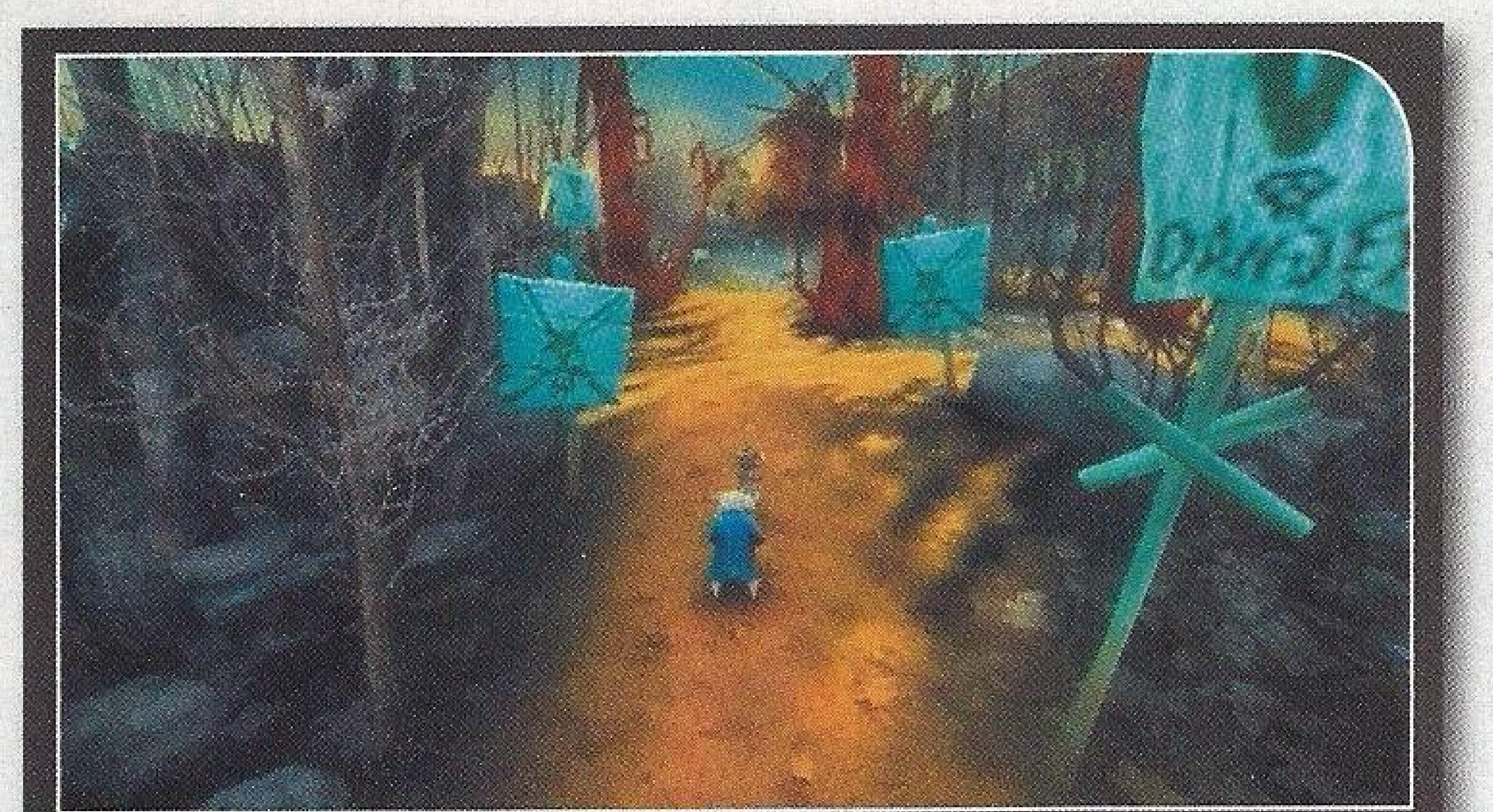
OCENA 8.3/10

+ POMYSŁ, MNÓSTWO TRYBÓW, DŁUGI CZAS GRY
– NIE KAŻDY POLUBI KLASYCZNĄ GRAFIKĘ

NAJZABAWNIEJSZY JRPG OD LAT

Czego tu nie ma...

Opisana przeze mnie w recenzji przygoda to główny tryb gry, ale nie jedyny. Poza nim sprawdzicie choćby taktyczną strzelaninę, w której trzeba się wykazać refleksem i sporym opanowaniem, by nie wypuścić konsoli z rąk w przypływie nagłego ataku śmiechu. Sprawdzicie również strategię, w której mroczny czarodziej z kompleksami będzie przyzywał surrealistyczne potwory i wystawiał je do walki z hordami pikseli. A to wcale nie koniec atrakcji, bo z czasem odblokowują się kolejne niespodzianki. Naturalnie wszystkie te dodatki trwają trzydzieści sekund. Po ograniu tego jRPG inaczej spojrzycie na wskazówki swoich zegarków. Pół minuty, to naprawdę mnóstwo czasu! I brawa dla producenta za dodatkowe tryby rozgrywki.



DISNEY'S ALICE IN WONDERLAND

NIKT NIE SPODZIEWA SIĘ HISZPAŃSKIEJ INKWIZYCJI

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Disney Int.
- Producent: E. Libellules
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■■■□□

GULASH: To rzeczywiście miła niespodzianka – w końcu nikt nie oczekiwał po tej grze niczego dobrego, w przeciwieństwie do filmu Burtona. Który jest, hmm, taki sobie. Kolejna porządna gra na Wii. 7/10

W naszej branży rolę kardynałów w fajnych czerwonych wdziankach odgrywają gry na licencji, po których tak naprawdę nikt nie spodziewa się niczego dobrego. A czego dopiero oczekiwać od takiego tytułu, który ukazuje się tylko na Wii (istnieją jeszcze wersje na DS i PC). Nie oszukujmy się, konsola Nintendo doświadcza takiego zalewu nierecenzowalnego moczu, że trudno być optymistą. Może właśnie dlatego nowa Alicja tak pozytywnie mnie zaskoczyła.

Skoro już mowa o filmie, to gra pi razy oko prezentuje tę samą historię. W sensie, że kluczowe wydarzenia są identyczne, jednak odstępy pomiędzy nimi uległy znacznemu rozciągnięciu. W końcu gdzieś było trzeba wsadzić te wszystkie zagadki, zbieractwo i walki. Bo właśnie na tych trzech elementach opiera się rozgrywka w Krainie Czarów. Jednak zanim do nich przejdę, muszę wpierw napisać o rzeczy najważniejszej: otóż w Alicji głównych bohaterów jest aż piątka i żadnym z nich nie jest tytułowa dziewoja. Gracz przejmuje kontrolę nad białym i marcowym królikiem, kotem z Cheshire, myszką Mallymkun oraz oczywiście nad Szalonym Kapelusznikiem. Kiedy już jakaś postać dołączy do drużyny, można samemu decydować, kiedy z niej korzystać, wystarczy kliknąć jeden przycisk. Jak się domyślacie, każdy osobnik posiada unikalne zdolności, których wykorzystanie jest kluczem do przebicia się dalej. I dotyczy to zarówno walk, jak i zagadek oraz eksploracji.

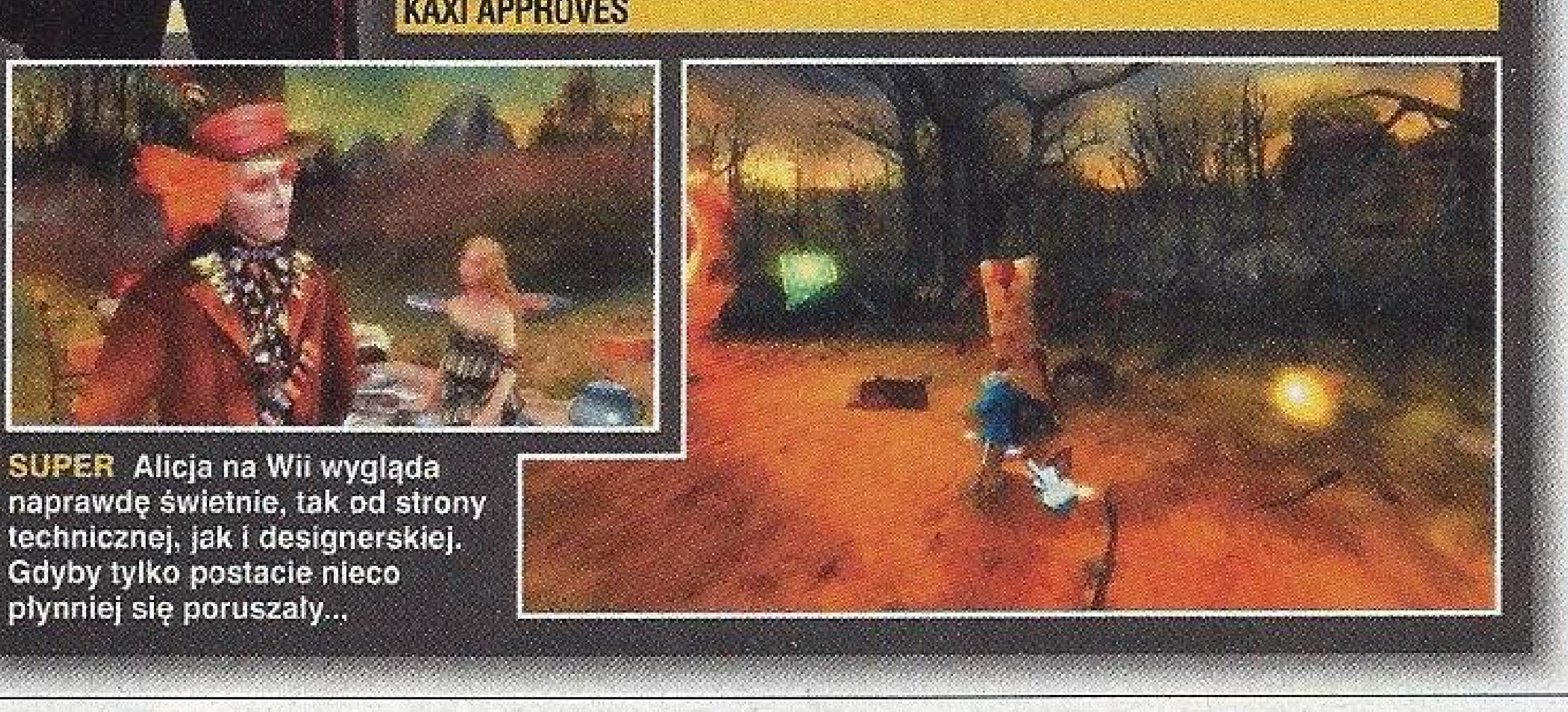
Wśród specjalnych zdolności bohaterów znajduje się między innymi wstrzymywanie czasu oraz telekineza, których zastosowanie wydaje się dość jasne. Ta pierwsza umiejętność pozwala na przykład przemknąć obok mięsożernych roślin, ta druga zaś bywa pomocna w zdobywaniu kuferków, od których Kraina Snów aż się roi. Z czasem moce bohaterów zmieniają działanie i stają się przydatne praktycznie w każdym aspekcie rozgrywki. Jednak to zagadki pozostają najmocniejszym punktem gry. Fakt, nie są zbyt wymagające, ale umówmy się, to przecież propozycja dla nieco młodszych. A pomysłowości autorom nie da się odmówić. Gwoździem programu jest tutaj Szalony Kapelusznik, który zabawia się perspektywą. Jeśli graliście w echochrome, to wiecie mniej więcej, o co chodzi: jeśli spojrzeć na dwie platformy tak, że wydają się ze sobą stykać, w rzeczywistości też się połączą. Szkoda jedynie, że te przyjemne, przygodowe momenty rozrzedzono walką, która nie jest w żaden sposób zepsuta, ale po prostu z czasem nieco nuży. Na szczęście już pojedynki z bossami są o wiele ciekawsze, gdyż trzeba łączyć ze sobą umiejętności dziwacznej piątki.

Podsumowując, otrzymujemy więc śliczną, dopracowaną i naprawdę niegłupią zręcznościówkę, którą mogę polecić każdemu szukającemu czegoś lżejszego na wolne popołudnia. ■■

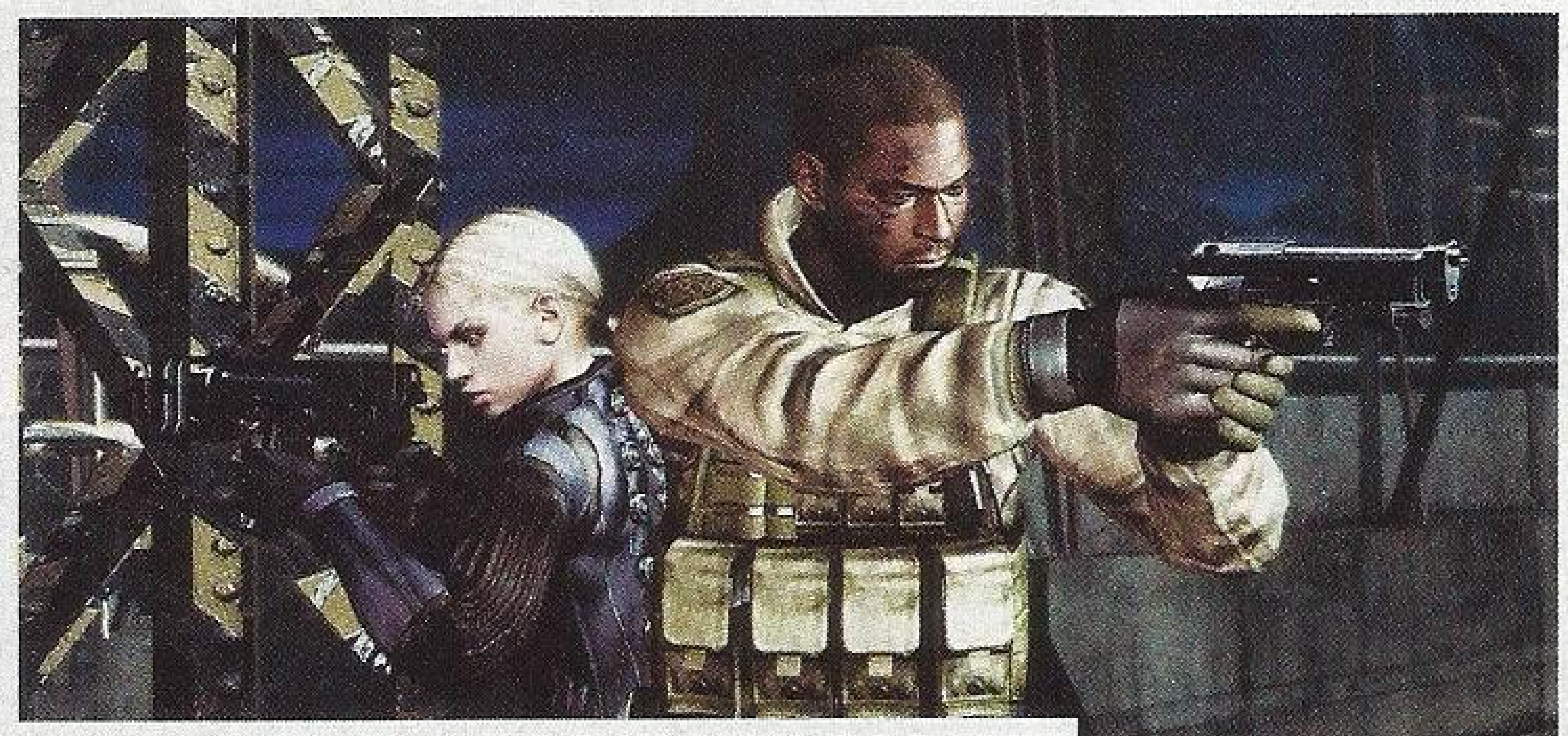
OCENA **7.3/10**

+ RÓŻNORODNE ZAGADKI, DOBRE STEROWANIE, SOLIDNA OPRAWA
− NUŻĄCE Z CZASEM WALKI, SZTYWNA ANIMACJA POSTACI

KAXI APPROVES



SUPER Alicja na Wii wygląda naprawdę świetnie, tak od strony technicznej, jak i designerskiej. Gdyby tylko postacie nieco płynniej się poruszały...



RESIDENT EVIL 5: DESPERATE ESCAPE

▶ Xbox 360 / PS3 // Capcom // 400 MSP / 18 zł

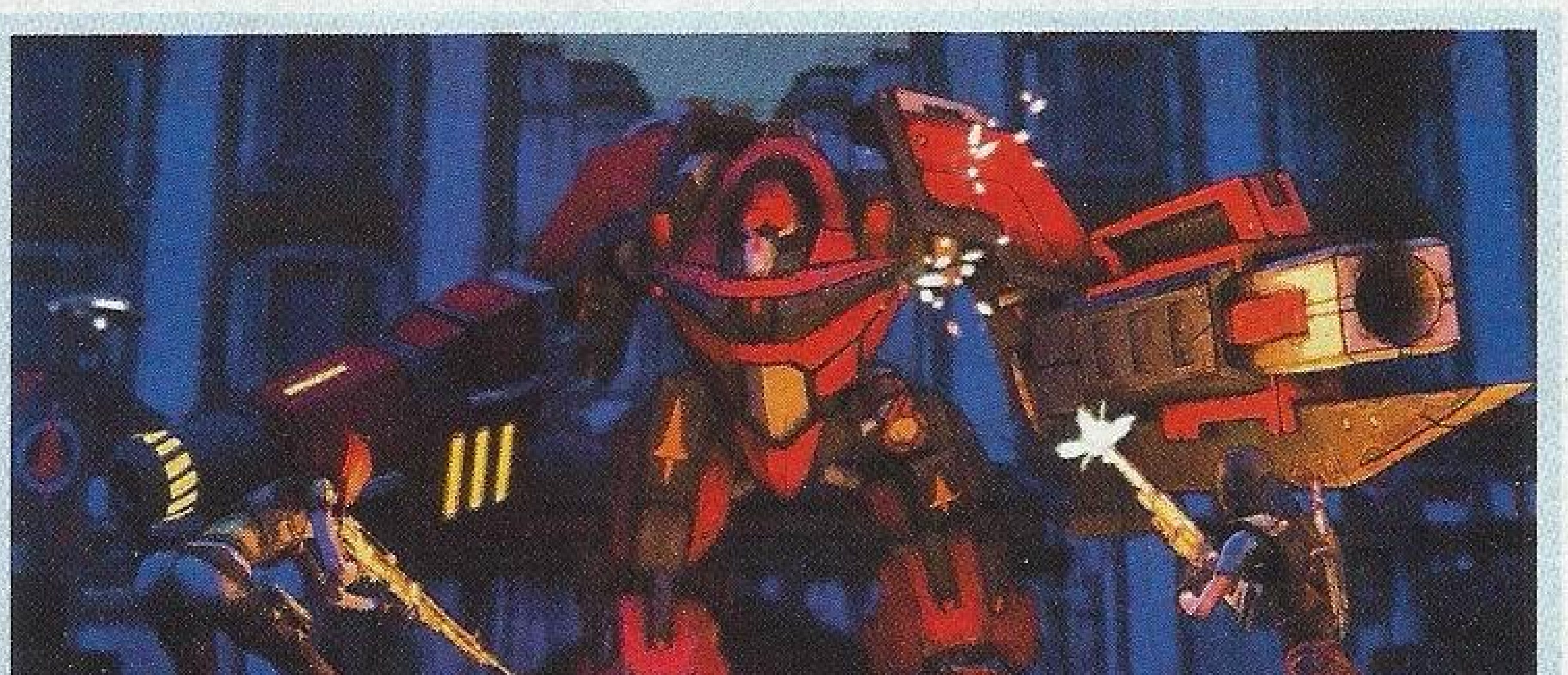
Capcom źle zrobił wydając Desperate Escape po Lost in Nightmares. Poprzedni dodatek do Resident Evil 5, który recenzowałem w marcowym numerze NEO+, zachwycił mnie odejściem od akcji na rzecz spokojnej eksploracji i zagadek. Aż zachciało mi się pograć w starsze Residenty.

Niestety, drugie DLC z cyklu „rozdział wycięty z pełnej wersji gry", to jatka pełną gębą w stylu ostatniej części serii – dla mnie to spore rozczarowanie, zdecydowanie lepiej byłoby, gdyby Capcom wydał najpierw DE, a później zamknął temat RE5 świetnym Lost in Nightmares. Oczywiście, jeśli nie graliście w LiN możecie najpierw kupić nowsze DLC i nawet nie zauważycie problemu. Bohaterami spektaklu są Jill Valentine i Josh Stone, w niewiele ponad godzinę wyjaśnia się, co działo się z dziewczyną po tym, jak Chris i Sheva zostawili ją na pastwę losu i zajęli się ściganiem Weskera. Droga do helikoptera (kto grał w RE5 ten wie, o jaki helikopter chodzi) jest krótka, ale trup ściele się gęsto. Maijini napływają falami, cały czas bohaterom ktoś siedzi na karku, często (jak na tak krótki epizod) do zabawy włączają się przyjemniaczki z piłami mechanicznymi lub z chaingunami, albo nawet jedni i drudzy naraz. Pod koniec trzeba przeżyć przez ponad cztery minuty biegając po maleńkim terenie, nie dając się zabić takiej wesołej ekipie, co na najwyższym poziomie trudności musi być ekstremalnie trudne – na normalu sporo się namęczyłem, żeby wyjść cało z opresji. Najlepiej przejść Desperate Escape w kooperacji z drugim graczem, Josh momentami radzi sobie raczej kiepsko, zwłaszcza podczas spotkania z panami chain-saw i chain-gun miałem ochotę samemu go zastrzelić i odlecieć helikopterem w pojedynkę.

Najlepszy moment? Gdy musiałem walczyć z maijinami, a przy okazji nie dać się trafić ze stacjonarnego granatnika. Trzeba wyczekać na moment, by wyjść zza osłony i pobiec do kolejnej nie dając się przy tym trafić wybuchową niespodzianką. Wesoło robi się, gdy pojawia się kat z toporem, satysfakcja z wmanewrowania go na tor lotu pocisku jest ogromna.

Ciekawszym i bardziej sycącym uzupełnieniem okazał się spokojny epizod Lost in Nightmares. DE oceniam o punkt niżej. ■■ **Mielu**

7.0/10



BORDERLANDS: SECRET ARMORY OF GENERAL KNOXX

▶ Xbox 360 / PS3 // 2K Games // 800 MSP / 26 zł

Trzeci dodatek do Borderlands przenosi nas na całkiem nowe tereny. Zaczynamy w mieścinie T-Bone Junction, z której szybko wyruszymy eksplorować nowe obszary.

Wszystkie miejscówki połączono estakadami, po których przemieszczać się będziemy nowymi pojazdami. Jeżdżenia zresztą czeka nas tu sporo, ponieważ nie ma sieci teleportów. Zgodnie z tym, czego się spodziewacie, na zaliczenie czeka kolejny zestaw zadań głównych, solidna dawka misji pobocznych, a także nowe bronie i rodzaje przeciwników. Podczas przygody poznamy kilka nowych postaci, powrócą także starzy znajomi. Wszystko to okraszono charakterystycznym dla Borderlands humorem oraz designem, zbliżonym do tego, co można było zobaczyć w grze.

Niestety, po raz kolejny nie mogę napisać niczego dobrego o stopniu zbalansowania rozgrywki. Ten aspekt położył kompletnie Mad Moxxi's Underdome Riot i poważnie utrudnia zabawę również w nowym dodatku. Jeżeli właśnie skończyłeś główny wątek, Secret Armory zaoferuje Ci naturalne przedłużenie zabawy z przeciwnikami około 35 poziomu. Jeśli jednak dobiłeś wcześniej do poziomu 50 pozostają dwie drogi. Przebicie się jak nóż przez masło przez fabułę i zebranie po kilka punktów doświadczenia za każdego pokonanego przeciwnika, co w ogóle nie przybliży do nowego level cap na poziomie 61, albo walka na Playthrough 2, gdzie moja syrena 51 poziomu była dosłownie miażdżona przez przeciwników nawet na 55 poziomie, których jak wiecie przy takiej różnicy praktycznie nie sposób pokonać. Statystycznie cztery zgony na jednego żołnierza? Niefajnie.

Jednak w ogólnym rozrachunku to świetny dodatek. Oferuje kilka godzin zabawy jeśli chcesz przejść tylko wątek główny, natomiast aby zwiedzić wszystkie zakamarki i znaleźć wszystkie sekrety (a także pokonać naprawdę potężnego bossa) potrzebne będzie nawet kilkanaście godzin i najlepiej czwórka znajomych. Zabawa nie odstaje przy tym od poziomu atrakcji z „podstawki". Jeśli podobało Ci się Borderlands i chcesz więcej, a nie wiesz, który dodatek wybrać, Sekretna Zbrojownia jest tym, czego szukasz. ■■ **Blizz**

9.0/10

RESONANCE OF FATE

GDYBY SQUARE MIAŁO TAKIE POMYSŁY...

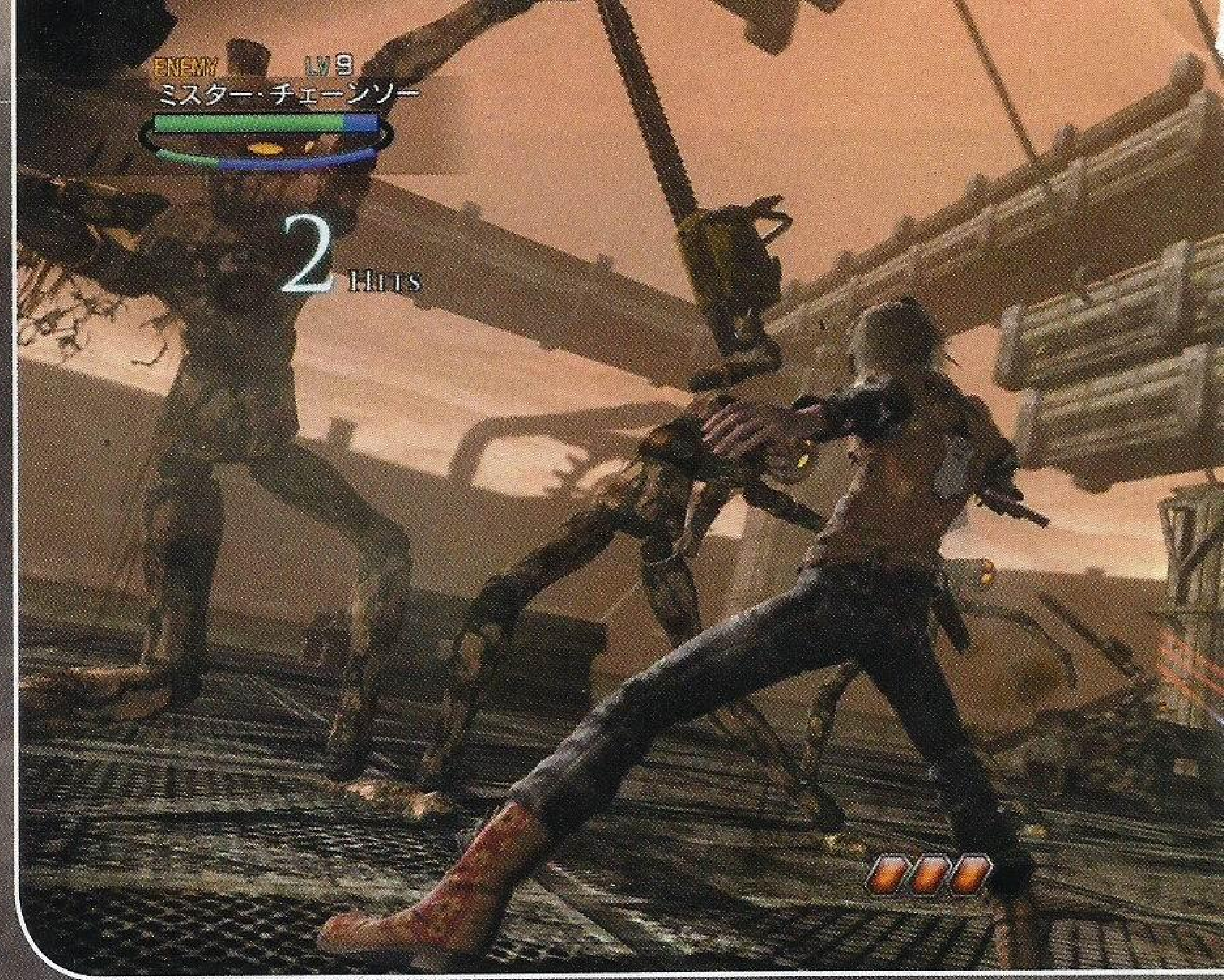
txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Sega
- Producent: tri-Ace
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA	■■■■■■■□□□
DŹWIĘK	■■■■■■■□□□
MIÓD	■■■■■■■□□□
DESIGN	■■■■■■■■□□

FAX: Po dwóch miesiącach z Final Fantasy XIII miło pobiegać po świecie, który nie ogranicza się do korytarzy. Jednak produkcja Square Enix pod względem wykonania i przyjemności z rozgrywki jest o dwie klasy wyżej, więc 7/10



Nie należę do grona osób krytykujących totalną liniowość rozgrywki i niemal całkowity brak swobody poruszania się po świecie gry w Final Fantasy XIII, ale jeśli Wy się do nich zaliczacie, a jednocześnie polubiliście szybkie i widowiskowe walki, powinniście sprawdzić Resonance of Fate, trzeciego japońskiego erpega stworzonego na konsole X360 i PS3 przez ekipę tri-Ace. Poprzednie dwa, czyli Infinite Undiscovery i Star Ocean: The Last Hope, były niezłe, nawet dobre, ale nie wnosiły niczego nowego do skostniałego gatunku. Do trzech razy sztuka, tym razem się udało, RoF jest powiewem świeżości, tylko trzeba dłużej pograć, żeby to zauważyć.

STARE PO NOWEMU

Na pierwszy rzut oka najnowsza produkcja tri-Ace wydaje się jeszcze jednym japońskim RPG podobnym do setki innych tego typu gier. Są małe miasteczka, po których kręcą się mieszkańcy nie mający nic ciekawego do powiedzenia, w sklepikach kupuje się przedmioty przydatne w walce, są gildie, a więc nie brakuje licznych zadań pobocznych w stylu „zabij iluś wrogów" tudzież „znajdź i przynieś przedmiot" lub „weź przedmiot i gdzieś go zanieś". Bohaterowie mają swoją bazę wypadową, gdzie mogą się przespać, odpoczynek jak zwykle regeneruje zdrowie. Standard, ale – słuchając krytyki Final Fantasy XIII – wychodzi na to, że te elementy są niezbędne w tego typu grach.

Trzeba dać RoF szansę, pograć dłużej, by zacząć dostrzegać, że te klasyczne motywy zostały bardzo przyjemnie odświeżone. Na przykład fabuła; światu jak zwykle grozi niebezpieczeństwo, ale co powiecie na to, że w Resonance of Fate skurczył się do wieży pnącej się wysoko ponad chmury, a ludzie mieszkają w miastach wybudowanych na ogromnych tarasach? Bliżej powierzchni ziemi mieszkają biedni, górne partie przeznaczono dla bogatych, szlachetnie urodzonych, władzy i kościoła, a na samej czubku mieści się komnata, w której podobno mieszka bóg.

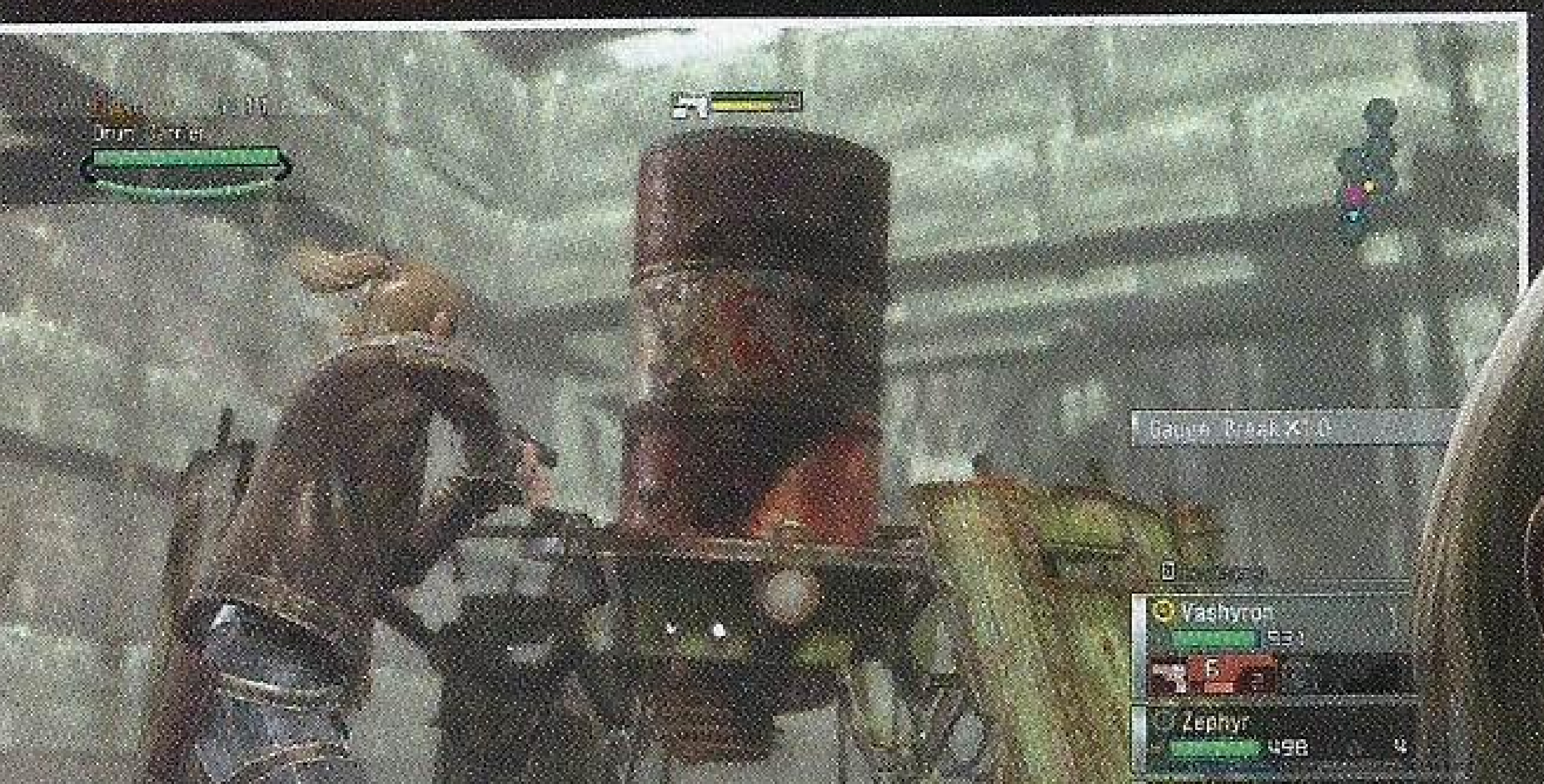
A sklepiki? Zazwyczaj kupuje się w nich przydatne przedmioty (leczące, przywracające poległych do życia) i nowe bronie ewentualnie zbroje/ubrania. W Resonance of Fate kasę ciuła się na nowe części do broni (palnej – bohaterowie posługują się pistoletami, uzi itp.), zwiększa pojemność magazynków, wymienia celowniki. To wcale nie jest to samo, co kupowanie nowych mieczy w innych erpegach, raczej przywodzi na myśl system materii z FFVII, gracz decyduje jak chce zmienić statystyki broni i próbuje dopasować jej możliwości do ulubionego stylu walki.

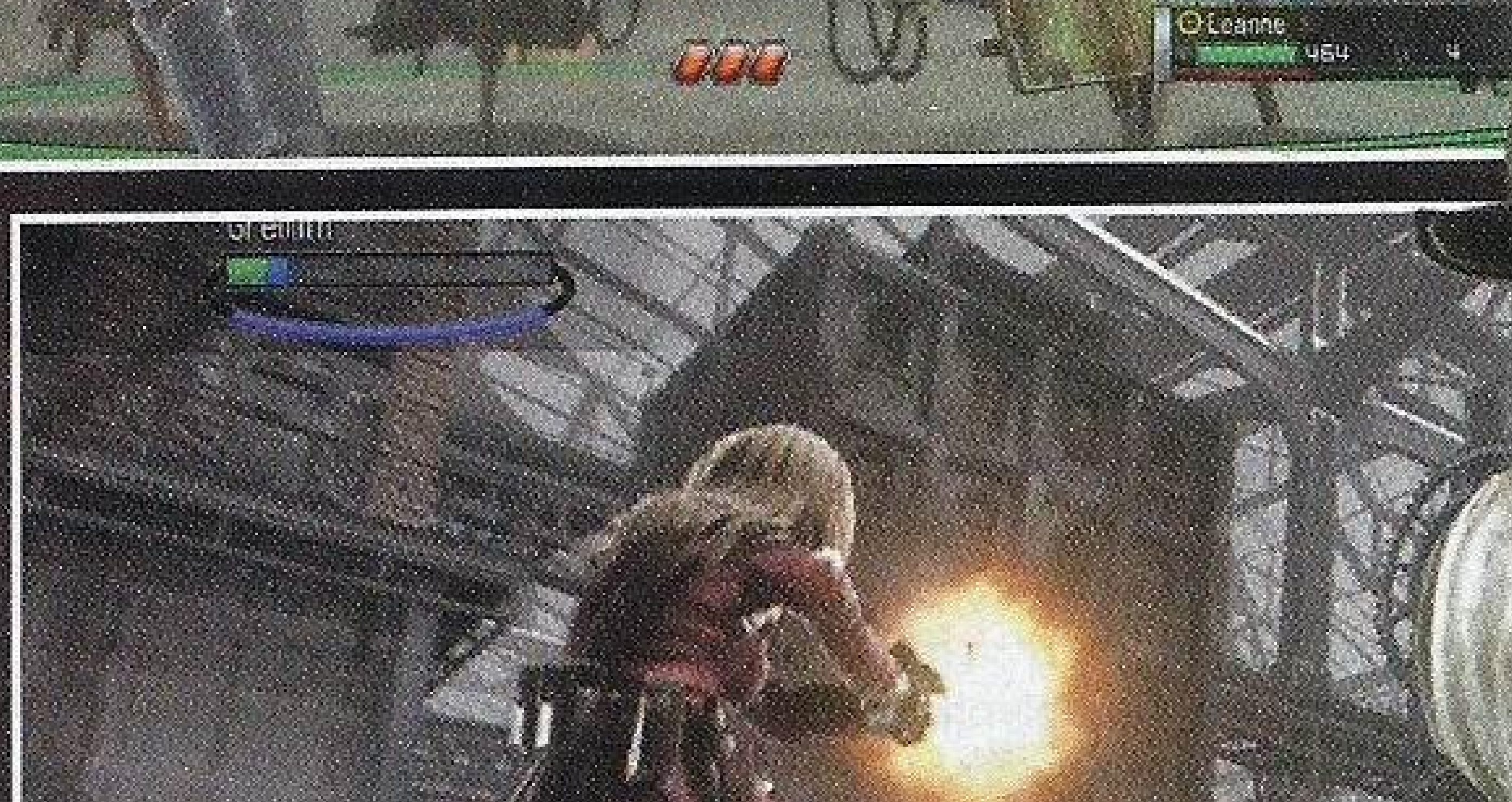
POMIESZANIE GATUNKÓW

Szok przeżyjecie, gdy już traficie na mapę świata przedstawiającą piętro, na którym znajdują się bohaterowie. Od początku widać właściwie wszystkie zakamarki świata, ale dotrą do nich tylko najwytrwalsi. Mapa podzielona jest na heksy, najwięcej jest przezroczystych i szarych, ale jest też sporo kolorowych. Po tych pierwszych można się poruszać, pozostałe oznaczają, że drogę trzeba odblokować zdobywając Energy Hexy (szare podczas walk, kolorowe od ważnych NPCów), a następnie przykładając je do miejsca na mapie. To od gracza zależy, czy zboczy z trasy i odblokuje drogę do miejscówek nie mających nic wspólnego z głównym wątkiem, w których wypełni dodatkowe questy. Brakowało Wam swobody i „nieliniowości" w FFXIII? Zapraszam do Resonance of Fate.

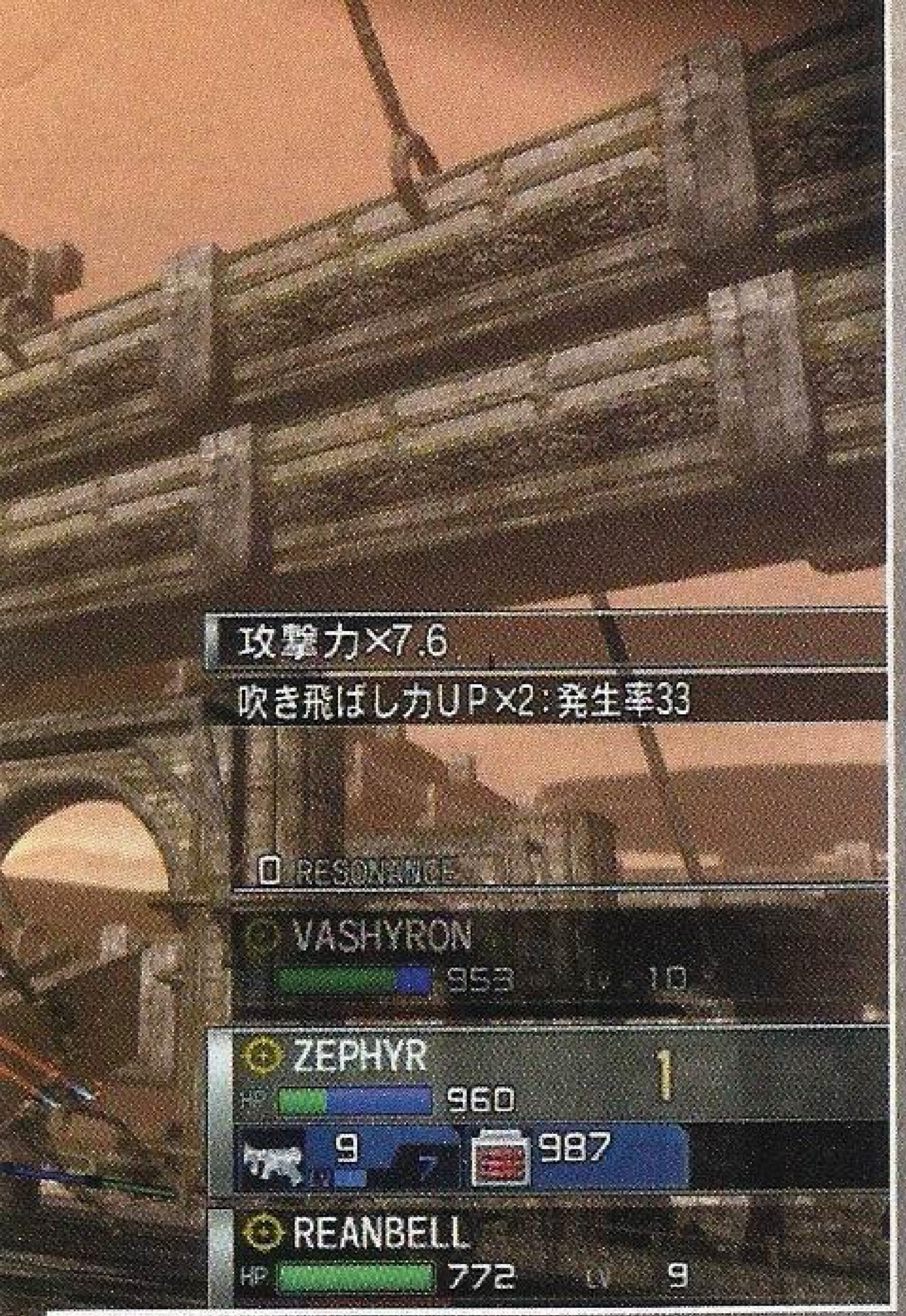
Jeszcze lepszy jest system walk, które niby toczą się w czasie rzeczywistym, ale każda z postaci ograniczona jest limitem czasowym na wykonanie ruchu, jak w turówkach. Kamera pokazuje akcję zza pleców postaci, można swobodnie biegać po arenie, chować się za osłonami, co sprawia, że gra wygląda trochę jak strzelanka TPP, ale absolutnie nie jest tak banalna, jak twory gearsopodobne.

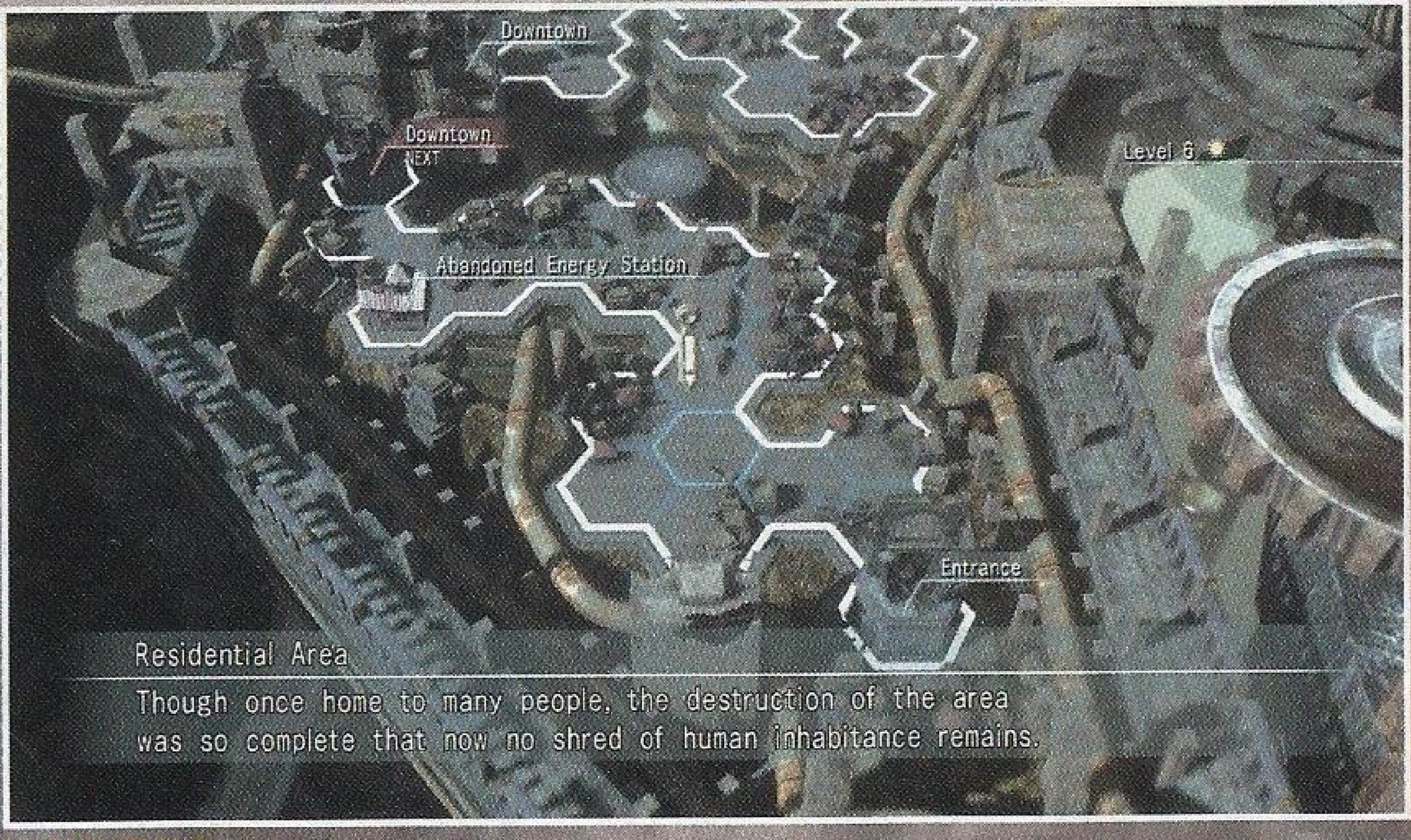
System jest głęboki jak Rów Mariański, są dwa typy obrażeń, jakie mogą zadać bronie (pierwszy zmniejsza liczbę punktów HP postaci na stałe, drugi jest mocniejszy, ale pasek zdrowia ofiary zaczyna się po nim regenerować i trzeba poprawić pierwszym rodzajem ataku). Ataki można ładować, ale przeciwnik przerwie taką akcję jeśli sam wcześniej potraktuje bohatera ołowiem. Na prędkość oddania strzału i siłę ataku wpływa odległość od celu (im bliżej tym krócej trwa przygotowanie akcji, ale kontrataki mogą okazać się zabójcze). Ogarnięcie tych i wielu innych drobiazgów, o których nie wspominam, bo miejsca, by nie wystarczyło, to trudna sztuka, zwłaszcza że czas nieubłaganie płynie, a na ekipę składającą się z trójki bohaterów najczęściej rzucają się liczniejsze bandy. Mnie system walki przytłoczył i o ile





TUTORIAL Koniecznie przebijcie się przez długi, nudny samouczek. Jeszcze mi podziękujecie za tę radę. Gra nie prowadzi za rękę, to nie FFXIII, od razu rzuca gracza na głęboką wodę.





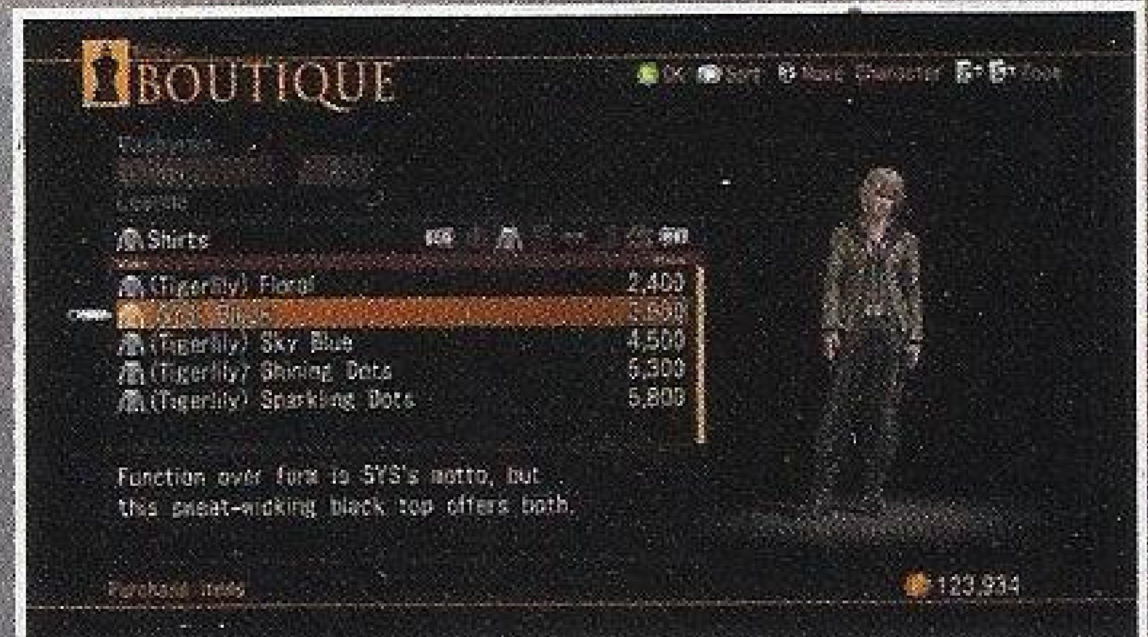
Residential Area

Though once home to many people, the destruction of the area was so complete that now no shred of human inhabitance remains.

MAPA W HEKSY? To nie jedyny oryginalny pomysł tri-Ace. Gra podzielona jest na rozdziały, przed rozpoczęciem nowego pojawia się informacja o niewypełnionych questach. Zignorujcie je, a nieodwracalnie stracicie szansę ich wypełnienia. Wasz wybór.

WADY I DRAKE'I

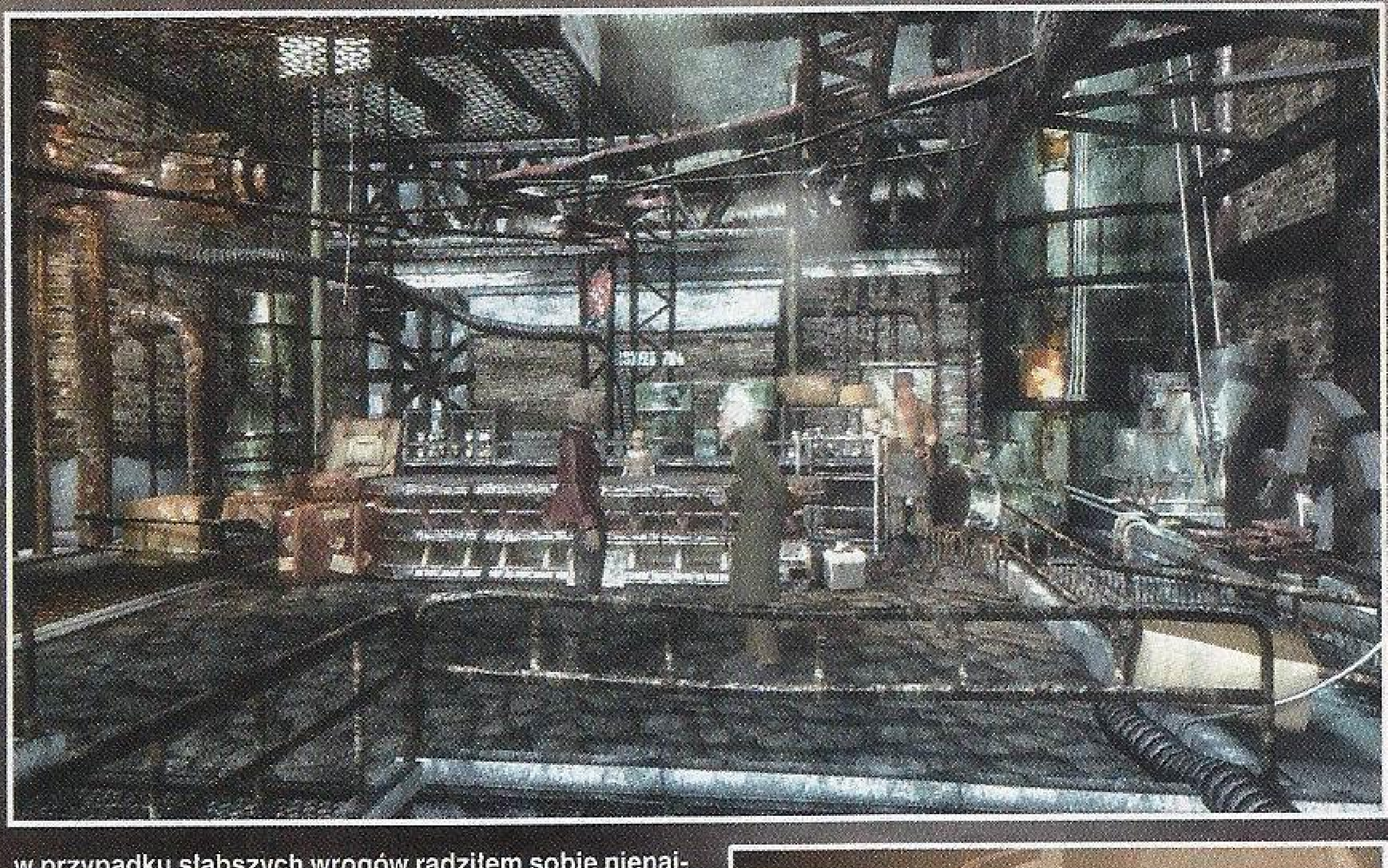
Nie ma róży bez kolców, Resonance of Fate ma sporo małych wad, które psują odbiór gry. Irytują częste i trochę zbyt długie loadingi. Areny, na których toczą się walki, są brzydkie, puste, nieciekawie zaprojektowane – kwadratowa plansza z kilkoma murkami to nie jest mistrzostwo w dziedzinie level designu. Jest to szczególnie irytujące w starciach z potężnymi bossami, kiedy wskazane byłoby, żeby bohaterowie mogli się gdzieś ukryć. Kim są bohaterowie? To nieistotne, sami się dowiecie, jeśli zagracie. Po kilkunastu godzinach i tak niewiele będziecie rozumieć, fabuła do najwybitniejszych nie należy, a na pewno powinna być ciekawiej poprowadzona. A skoro już mowa o postaciach, jednemu z głównych bohaterów (Vashyronowi) głosu użyczył niejaki Nolan North… Wiem, że to kolejna gra z jego udziałem i możecie czuć przesyt, ale poradził sobie bardzo dobrze i dopiero po kilku godzinach go rozpoznałem.

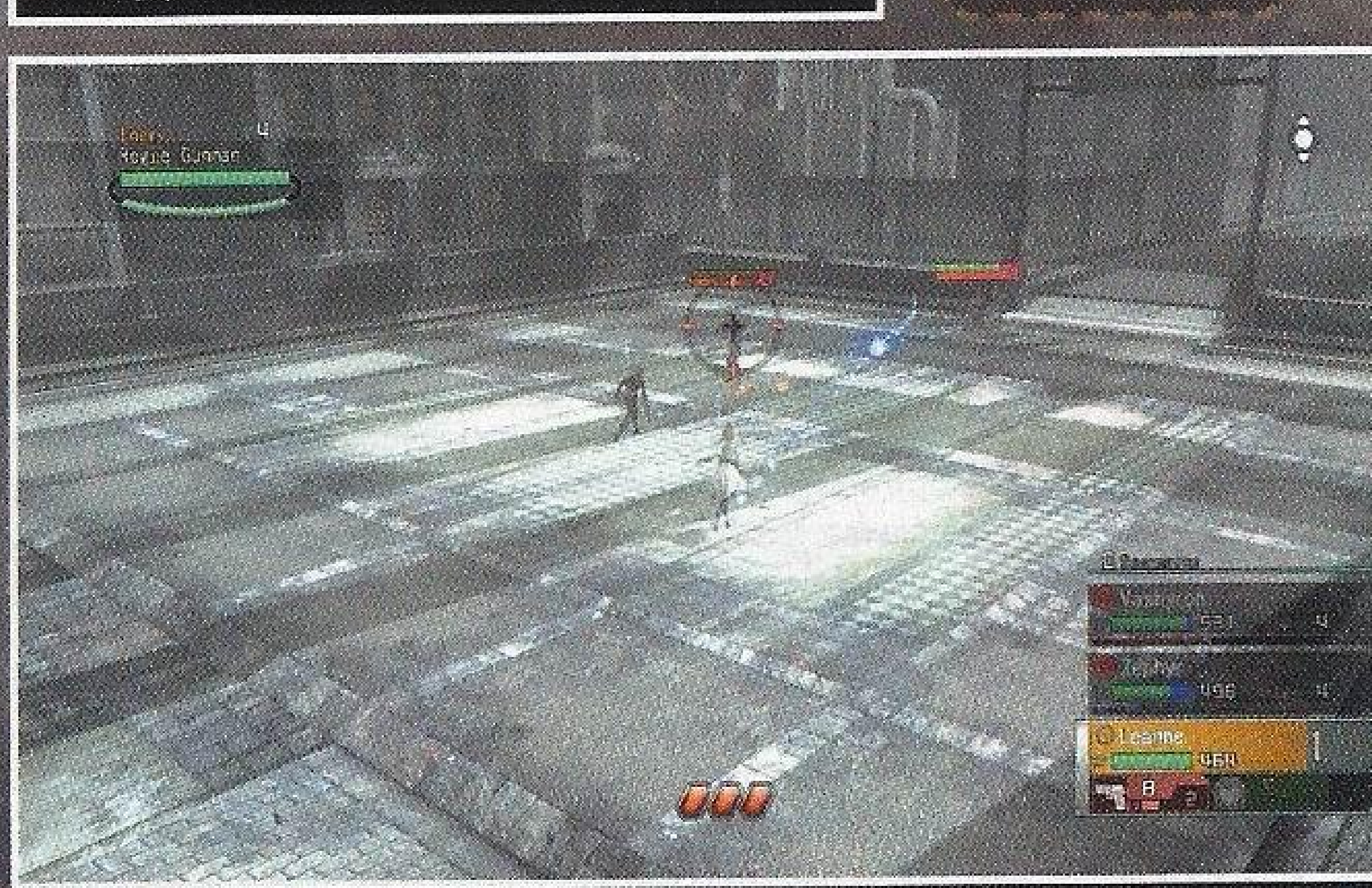


Shirts	
(Tigerlily) Floral	2,400
(Tigerlily) Sky Blue	4,500
(Tigerlily) Shining Dots	5,300
(Tigerlily) Sparkling Dots	5,800

Function over form is SYS's motto, but this sweat-wicking black top offers both.

123,934





w przypadku słabszych wrogów radziłem sobie nienajgorzej, tak bossowie kompletnie mnie rozbili.

CORAZ CIĘŻEJ

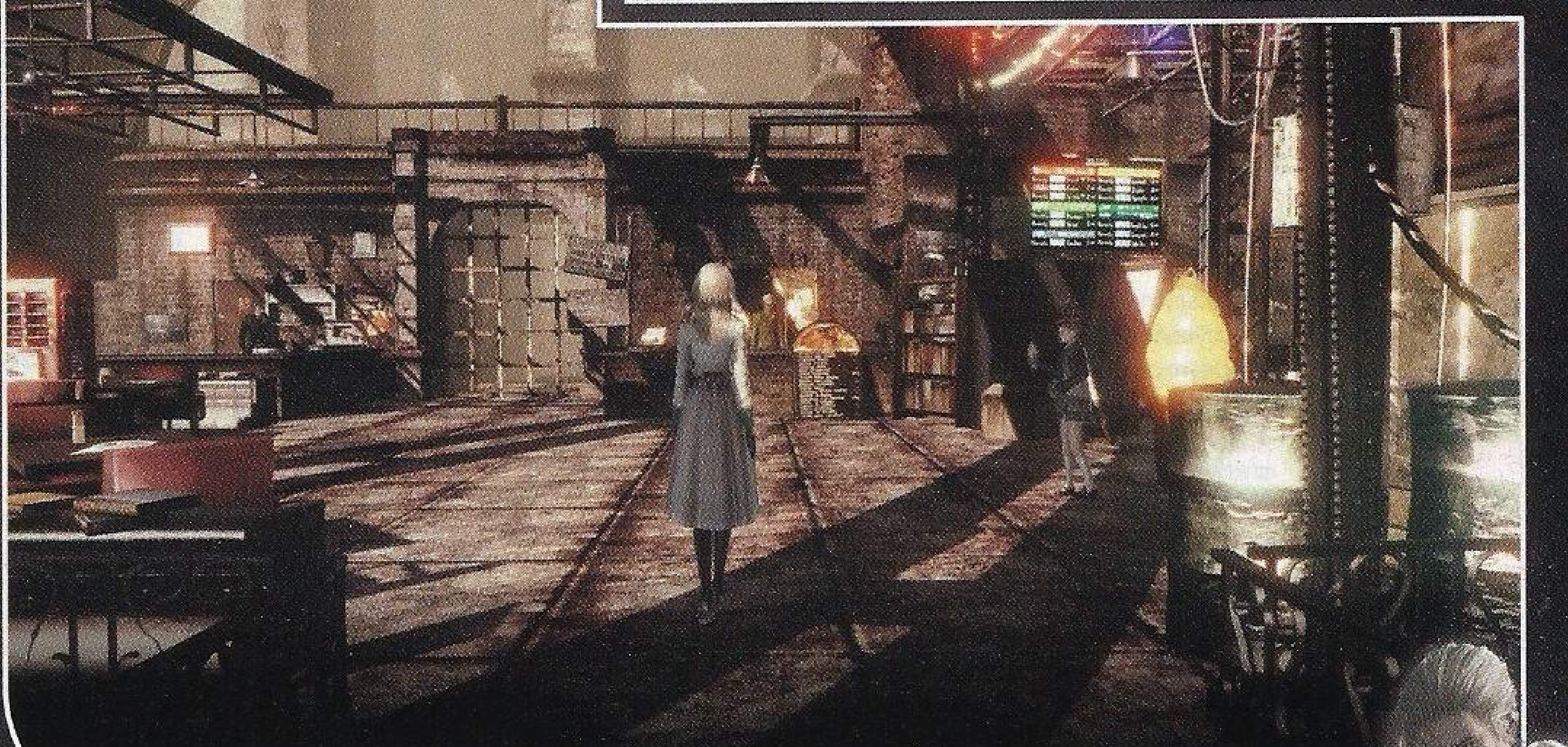
Żeby wygrywać, trzeba nauczyć się korzystać z kryształów pozwalających odpalić morderczy, ekwilibrystyczny atak – na dole ekranu widać liczbę dostępnych kamyków, a każdy atak zmniejsza ich liczbę o jeden. Gdy się wyczerpią, drużyna wpada w stan krytyczny, co w zasadzie oznacza porażkę. Można je odzyskać podczas walki, ale minie wiele godzin zanim uznacie, że w końcu macie ich w sam raz, a nie za mało.

ŚWIAT W RESONANCE OF FATE SKURCZYŁ SIĘ DO WIEŻY PNĄCEJ SIĘ WYSOKO PONAD CHMURY, A LUDZIE MIESZKAJĄ W MIASTACH WYBUDOWANYCH NA OGROMNYCH TARASACH

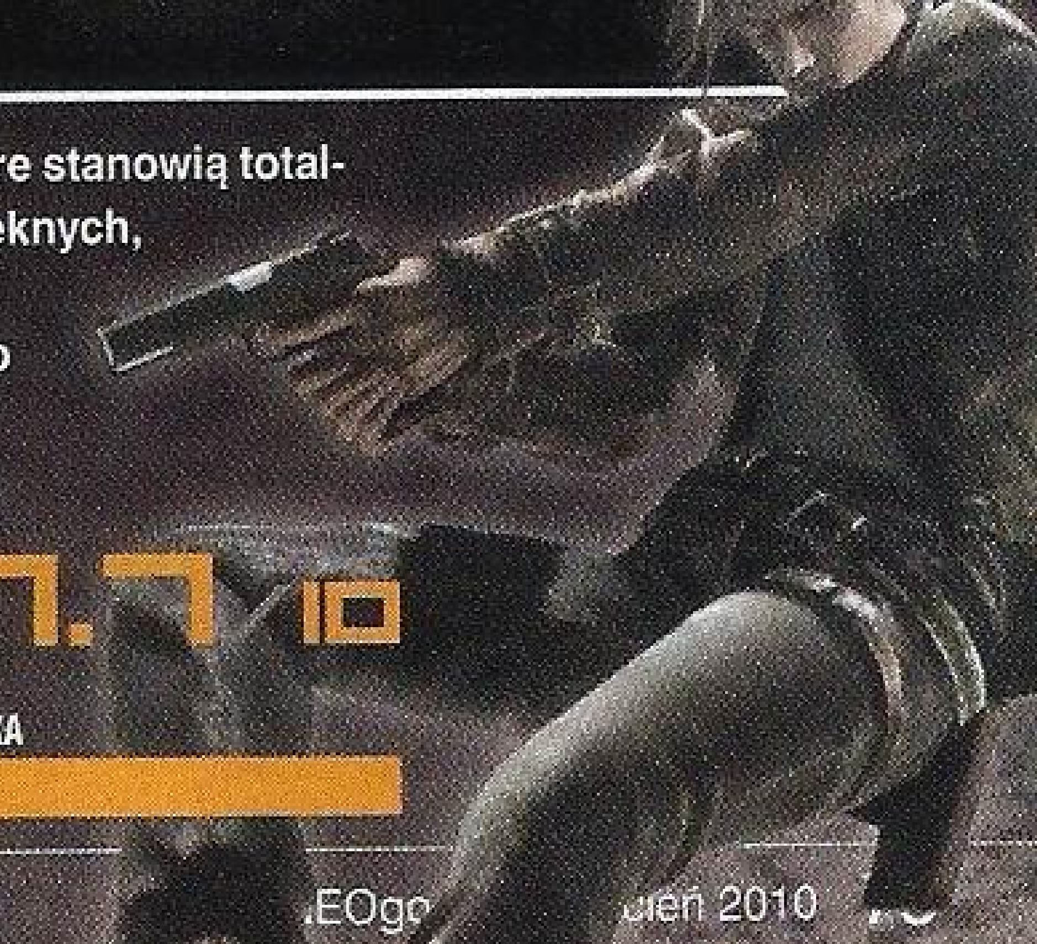
Zanim odpali się taki atak, trzeba wskazać kierunek, w którym bohater pobiegnie. W trakcie biegu można strzelać bez obaw, że zostanie się samemu trafionym, ale nie wolno na nic wpaść, bo akcja się kończy. Do omijania przeszkód służy skok, postać wybija się na kilka metrów i atakuje z powietrza, ale mimo wszystko w ferworze walki łatwo popełnić błąd i stracić szansę potraktowania wroga ołowiem, a każda taka głupia utrata kryształu może zaważyć na końcowym wyniku walki.

Wbrew aktualnym trendom, RoF jest grą trudną, o tym, że autorzy nie uznają taryfy ulgowej przekonałem się, gdy po przegranej walce powiadomiono mnie ile będzie kosztować powtórzenie potyczki – za każdą powtórkę trzeba zapłacić wirtualną kasą!

Uważam, że tri-Ace trochę przesadziło i źle wyważyło poziom trudności cofając się do czasów, gdy bez wielogodzinnego levelowania nie dało się ukończyć japońskiego erpega. Z otwartymi ramionami przywitałbym opcję zapauzowania akcji, żeby chociaż dało się uleczyć, jak w Mass Effect. A może to ja jestem taki słaby?



Tri-Ace stworzyło ciekawą i oryginalną grę jRPG, szkoda, że zabrakło motywacji/siły/czasu/kasy na ładniejszą grafikę, przede wszystkim wyeliminowanie ząbków, dopracowanie tekstur i nasycenie kolorów – jeśli celowo są takie „sprane", to nie wyszło to oprawie na dobre. No i mam już serdecznie dość zdeformowanych postaci w stylu lekko opóźnionego w rozwoju sepleniącego karła, które stanowią totalne przeciwieństwo szczupłych, pięknych, młodzieżowo ubranych bohaterów. Cóż, taki urok jRPGów, ja tego nie łykam, może Wam się spodoba. Ale gra świetna, polecam. ■■



OCENA 7.7/10

+ SYSTEM WALKI, EKSPLORACJA ŚWIATA

– POZIOM TRUDNOŚCI, NIENAJŚWIEŻSZA GRAFIKA

HEJ, KWADRATOWI, UCZCIE SIĘ!

AC/DC LIVE ROCK BAND

PRAWIE DAŁEM SIĘ NABRAĆ, ŻE TO GRA

Gulash zaskoczył mnie wręczając mi tę „grę" do recenzji, myślałem, że zestawy piosenek kupuje się wyłącznie online, najwyraźniej muzycy AC/DC bardzo prosili (czytaj: naciskali) żeby Electronic Arts wydało AC/DC Live: Rock Band również w wersji pudełkowej i tak właśnie się stało. Tyle tylko, że to jest po prostu zestaw piosenek i nic, absolutnie nic poza tym, że ktoś może lubić te piosenki, nic nie przemawia za zakupem tej „gry".

Czego oczekujecie od Rock Band? Na przykład, że będzie można stworzyć własną postać. Tutaj „kustomizacja" (też nienawidzicie tego słowa?) wirtualnego muzyka polega na wpisaniu jego imienia i… Koniec. Gra sama generuje wygląd ludka. Nie można kupić mu nowych ciuchów ani modyfikować wyglądu, nic dziwnego, skoro za występy nie dostaje się żadnej nagrody. Właśnie tak, żadnej, dobrze przeczytaliście.

Czego jeszcze oczekujecie? Może sieciowego trybu multiplayer? Specjalnie dla Was Harmonix przygotowało Rock Band i Rock Band 2, do obu gier odsyłam, bo w AC/DC Live takich cudów jak zabawa online nie ma. Możecie co najwyżej odpalić tryby offline'owe. Oczywiście skoro nie da się grać w sieci, to żadne leaderboardy nie są prowadzone, ale sami się tego domyśliliście.

Jeszcze czegoś? Aha, no tak, z pewnością chcielibyście po prostu pograć w trybie World Tour. Ups, nie ma. „Gra" składa się z osiemnastu piosenek zespołu AC/DC nagranych w wersji koncertowej, więc brzmiących świetnie, wyraźnie, czysto na tyle na ile się da. Słucha się ich bez bólu, poza tym, jaki wywołuje głos wokalisty, którego nigdy nie lubiłem i nie polubię. I to w zasadzie tyle, „kariera" wygląda tak, że po kolei gra się wszystkie kawałki i cześć. Nic dziwnego, to w końcu zestaw piosenek, jak macie Rock Band 1 albo 2, to wyeksportujcie piosenki na twardy dysk konsoli i nigdy więcej nie wyciągajcie AC/DC Live z szafy. W ogóle tego nie kupujcie w formie pudełkowej, skoro to „track pack", to sobie go ściągnijcie z PS Store albo Xbox Marketplace. Po „grze" poświęconej jednemu zespołowi, oczekiwałbym, że zobaczę jakieś sute bonusy choćby w postaci materiałów video: filmów zza kulis koncertów, wywiadów z muzykami. Czegokolwiek, byle uzasadniało wydanie jej na płycie w ładnym pudełku. Tylko, jak już pisałem, to nie jest gra. ■■

txt: GULASH

X360 | PS3 | PS2

- Wydawca: EA
- Producent: Harmonix
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

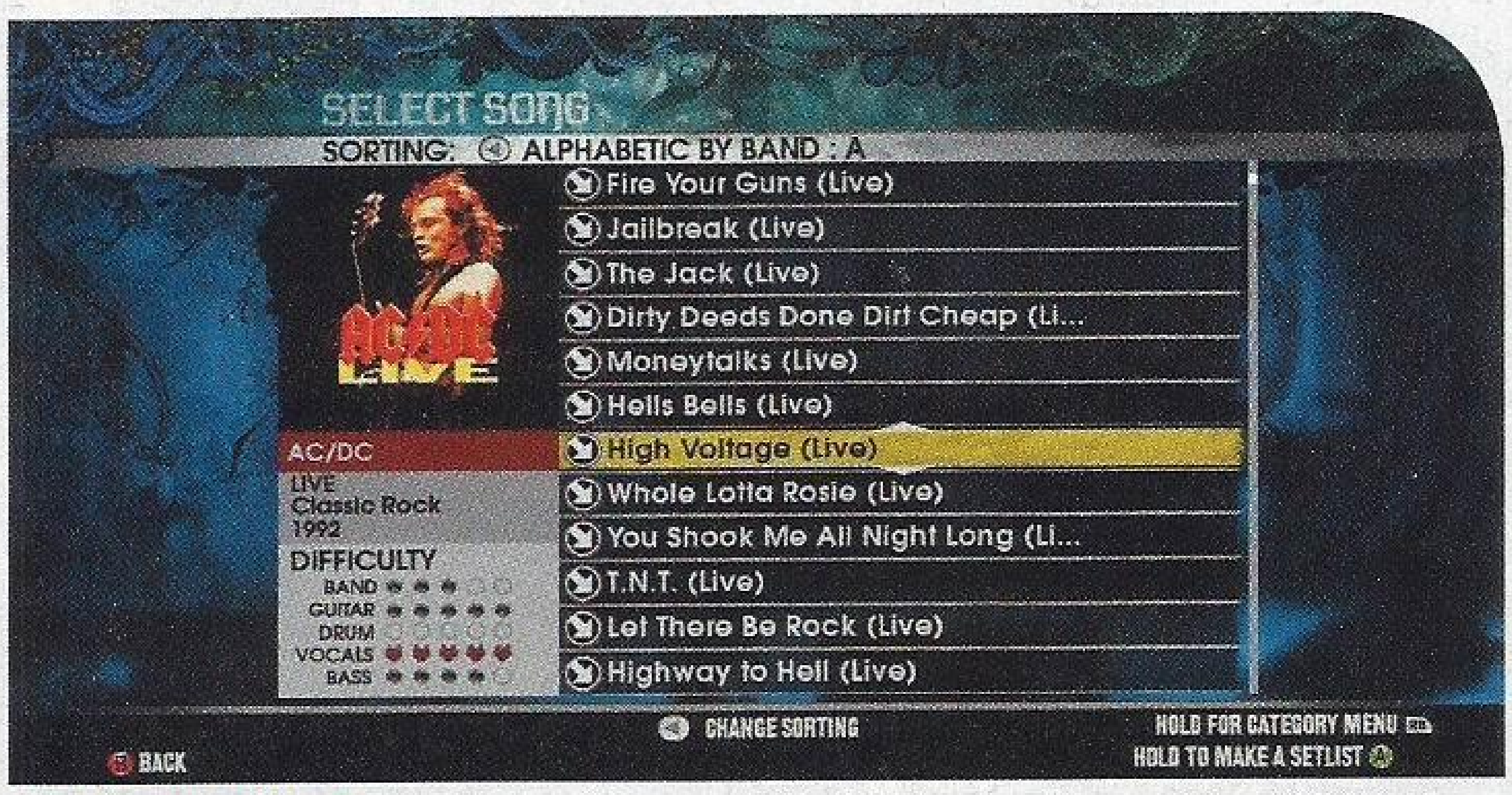
GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

GULASH: Porażka jeśli chodzi o pudełkowy produkt. Nie wiem, kto kogo tu źle potraktował, czy AC/DC swoich fanów, czy EA „zemściło" się na zespole za to, że zostało zmuszone do wydania AC/DC Live: Rock Band na płycie, czy też Elektronicy nieładnie postąpili ze swoimi klientami. W każdym razie absolutnie nie kupujcie tego szrota w wersji pudełkowej, co innego jako zestaw piosenek. Pod warunkiem, że lubicie AC/DC. Ja może nie przepadam, ale doceniam kilka kawałków, bo to dobre rockowe staroszkolne granie bez syntezatorków, jak choćby w recenzowanym obok Van Halen. 3/10

OCENA 2.0/10

+ OSIEMNAŚCIE PIOSENEK, DOBRZE NAGRANYCH
− POWYCINANE TRYBY. TO NIE JEST GRA

WYDANE NA PŁYCIE? PO CO?



SELECT SONG
SORTING: ALPHABETIC BY BAND : A

Fire Your Guns (Live)
Jailbreak (Live)
The Jack (Live)
Dirty Deeds Done Dirt Cheap (Li...
Moneytalks (Live)
Hells Bells (Live)
High Voltage (Live)
Whole Lotta Rosie (Live)
You Shook Me All Night Long (Li...
T.N.T. (Live)
Let There Be Rock (Live)
Highway to Hell (Live)

AC/DC
LIVE
Classic Rock
1992
DIFFICULTY
BAND
GUITAR
DRUM
VOCALS
BASS

GRAMY KONCERTOWO Wszystkie kawałki są w wersji Live i choć można nie przepadać za AC/DC, to nie można odmówić im poweru na koncertach.

GUITAR HERO VAN HALEN

POGRAŁEM, ODŁOŻYŁEM NA PÓŁKĘ, ZAPOMNIAŁEM

Granie w Van Halen po Guitar Hero 5 to jak powrót do jedzenia zupek chińskich po świątecznej wyżerce. Da się przeżyć, ale co w tym fajnego? Ano nic. Dacie wiarę, że ta gra powstała na silniku czwartej części (World Tour)? To niezrozumiały powrót do wielu przestarzałych rozwiązań.

Przyzwyczaiłem się już do możliwości grania nawet we cztery osoby na gitarze, lub w dowolnej innej kombinacji: dwie perkusje i dwa wokale, trzy perkusje i jeden bas, itd. W Van Halen nie da się tak bawić. Drobiazg? Nie. To tak, jakby Microsoft obciął Xbox Live z funkcji wprowadzonych wraz z premierą X360.

Nie ma szybkiego dołączania do zabawy i opuszczania jej w locie, nie można rozpocząć zabawy bezpośrednio z poziomu menu głównego (bez odpalania kariery albo quickplay). Jak łatwo się domyślić, importowanie kawałków z Guitar Hero 5 jest niemożliwe, wyeksportować piosenek z Van Halen też nie można.

To nadal nie koniec narzekania, jesteście wciąż ze mną? To jedziemy dalej, największą lipą jest konieczność przechodzenia kariery osobno każdym instrumentem. W Guitar Hero 5 mogę grać sam na gitarze, ale jak ktoś chce się dołączyć, to nie musimy rozpoczynać zabawy od nowa, tylko podpinamy drugie wiosło, albo perkusję lub mikrofon i jedziemy. Skoro już dwie gry muzyczne Activision (GH5 oraz Band Hero) miały taką opcję, dlaczego nagle miałoby mi się podobać, że jej nie ma? Akurat mnie jako klienta nie interesuje, czy gra powstała pół roku temu i dopiero teraz dotarła do Europy. Ja już gram w coś bardziej zaawansowanego technicznie i dającego mi większą frajdę, więc mam prawo przy Van Halen kręcić nosem z niezadowolenia.

Zakończmy tę walkę szybkim nokautem. The Beatles: Rock Band pokazało, jak powinna wyglądać gra muzyczna poświęcona jednemu zespołowi, GH: Metallica też była nie najgorsza, natomiast ta gra to nieporozumienie – tryb kariery nie ma nic wspólnego z historią zespołu, nie ruszamy śladem kapeli, by grać słynne koncerty. Poza tym… Van Halen? Nie było ciekawszych kapel? Zresztą, i tak żadna nie zgodziłaby się, by tak ją potraktowano. Poza AC/DC.

Aha, czy ktoś mi wyjaśni, co Weezer i Blink 182 mają wspólnego z kapelą Van Halen? ■■

txt: MIELU

X360 | PS3 | Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: Und. Ent.
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

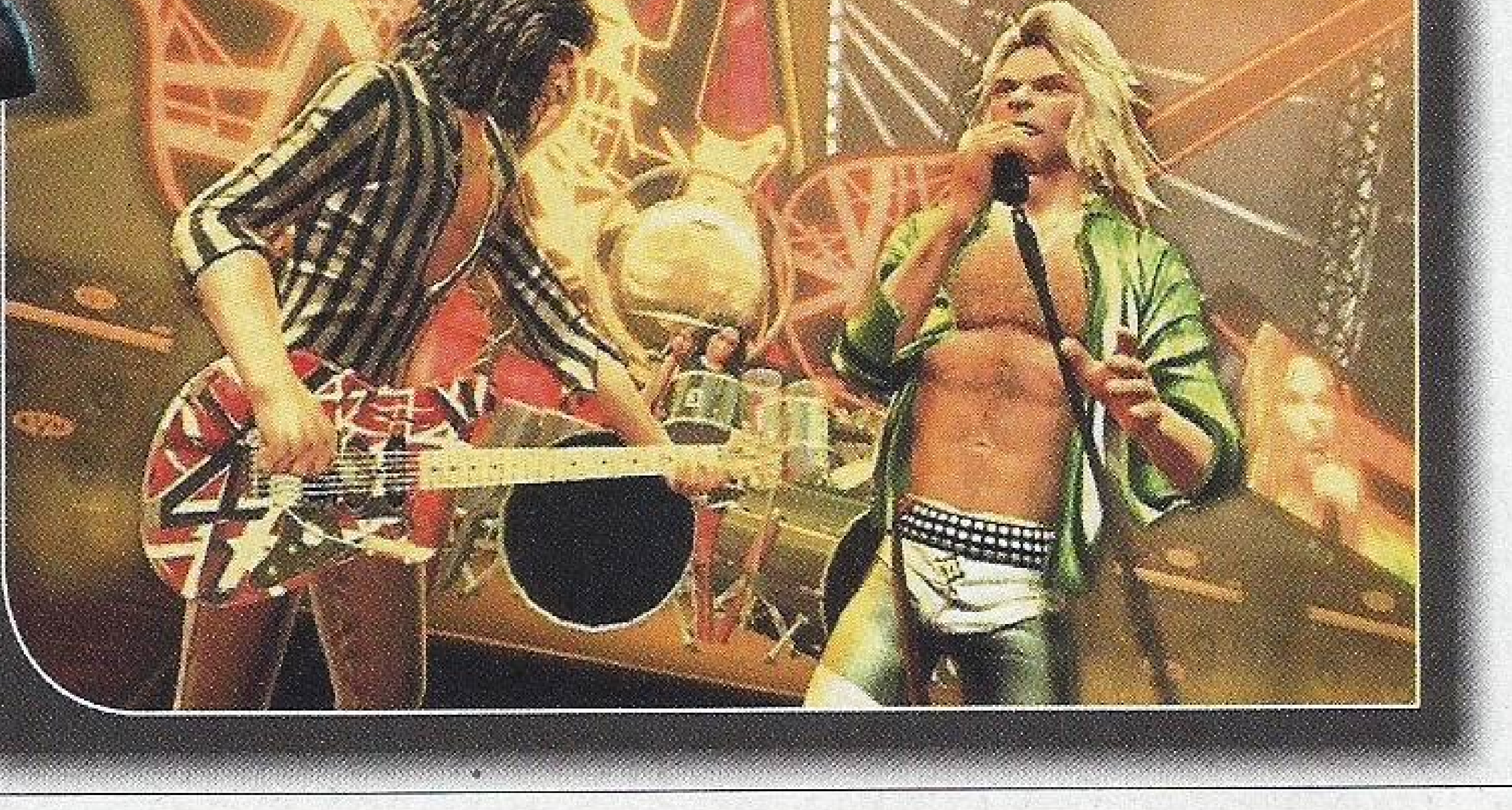
GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

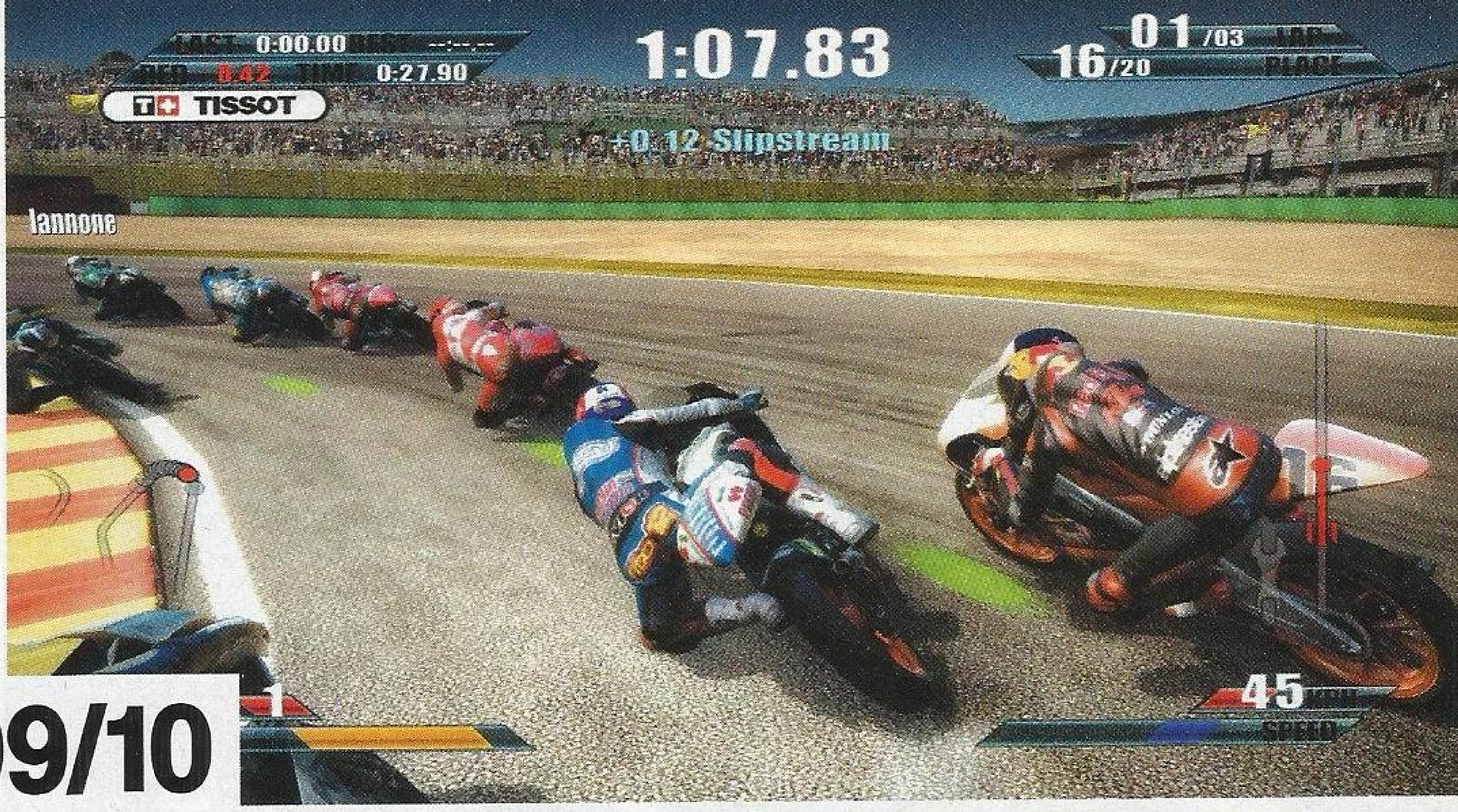
GULASH: Szczerze mówiąc, najbardziej rozbawiło mnie granie syntezatorków z „Jump" na gitarze, pasuje jak pięść do oka. Co prawda Van Halen miał kilka niezłych kawałków i parę riffów chłopaków z pewnością przewija się do dziś w muzyce rozrywkowej, ale – podobnie jak w przypadku AC piorun DC – to produkt tylko dla fanów Eddiego i spółki. A ja nim nie jestem. 5/10

OCENA 4.0/10

+ KILKA NIEZŁYCH PIOSENEK DO ZAGRANIA
− PRZESTARZAŁE ROZWIĄZANIA, KIEPSKA KARIERA

VAN HALEN TO NIE BEATLESI





MOTO GP 09/10

txt: Marcellus

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Capcom
- Producent: Monumental
- Liczba graczy: 1 (20)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA	■■■■■■□□□□
DŹWIĘK	■■■■■■■■□□
MIÓD	■■■■■■■□□□
DESIGN	■■■■□□□□□□

GULASH: Jak sięgam pamięcią, najlepsze wyścigi motocyklowe robiło Namco, jeszcze na PlayStation 2, ale w pewnym momencie utraciło licencję i skończyło się fachowe, choć nieco monotonne ściganie. Na Xboksie z kolei szalał swego czasu Climax pod egidą THQ – MotoGP'06 zrobiło niebywałą furorę w sieci. Popularnością cieszyli się zwłaszcza kolesie jeżdżący pod prąd. Ale te czasy też już odeszły. Teraz mamy przeciętne wyścigi motocyklowe od Capcomu. Niby zręcznościowe, ale dziwnie utrudnione i przez to frustrujące. Szkoda, że nie ma dla nich żadnej alternatywy. 6/10

NO I ZNOWU SIĘ NIE UDAŁO. I TO BARDZIEJ NIŻ ZWYKLE

Gry motocyklowe zaczynają mnie poważnie prześladować. Dawno nie miałem okazji zagrać w naprawdę fajne wyścigi z jednośladami w rolach głównych. Nowe MotoGP, czyli kolejna podjęta przez Capcom próba wykorzystania w miarę świeżo nabytej licencji, nie ma najmniejszych szans zmienić mej niechęci. Powodem jest kilka co najmniej dziwacznych decyzji designerskich.

ALE... JAK TO?

Zazwyczaj niezbyt uważnie śledzę sezony MotoGP, co jakiś czas usłyszę o kolejnym mistrzostwie Valentino Rossiego i to tyle w zasadzie. Klas niższych niż topowa nawet nie zauważam. W nowej grze natomiast mam obowiązek zaliczyć klasę 125, by odblokować 250, a dopiero potem tytułową klasę MotoGP, czyli 800. Dobrze, że nie wprowadzono do gry najnowszej klasy Moto2, bo można byłoby się pociąć, zanim by się dotarło do najmocniejszych maszyn. Taka decyzja jest dla mnie całkowicie niezrozumiała, jak ktoś kupuje grę z MotoGP w tytule, to najpewniej chce być, jak Valentino Rossi, Casey Stoner, Nicky Hayden, czy Dani Pedrosa. Raczej nie ma ochoty jeździć na bzyczącej jak wściekły komar motorynce. Ale musi. Albo i nie, może grę oddać do sklepu lub jej w ogóle nie kupować, przeczytawszy wcześniej recenzję.

Tym bardziej jest to dziwne podejście, że gra stała się bardziej przystępna, a niemal cała jej otoczka jest bardziej zręcznościowa. Uproszczono między innymi sterowanie, a konkretniej przyspieszanie i hamowanie, które zlokalizowane jest tak, jak w klasycznych racerach samochodowych – prawy spust to gaz, lewy – hamulec. Przedni w tym wypadku, o wiele częściej używany w motocyklach, żeby nie tracić przyczepności koła napędzanego, czyli tylnego. Trzeba jednak uważać, żeby nie przelecieć nad kierownicą podczas ostrego hamowania – nie wolno wtedy trzymać gałki wychylonej do przodu, co odpowiada za przyjęcie opływowej pozycji na motocyklu.

Mimo uproszczenia sterowania, gra wcale nie jest łatwa, a każdy, kto przesiądzie się na wirtualny motocykl z wirtualnego samochodu, przeżyje ciężką próbę cierpliwości i wytrwałości. Samochodem kieruje się po prostu łatwiej, lepiej można wyczuć to, co się za chwilę stanie. A motocykl trzeba w zakręt położyć, co często kończy się zbytnim zacieśnieniem i ścięciem łuku po wewnętrznej. Co wygląda bardzo nieprofesjonalnie. Poza tym, zwłaszcza na początku zabawy, ciężko przewidzieć jak zachowa się maszyna. Nie pomaga w tym kamera, bujająca się na boki wraz z motorem i zaburzająca perspektywę. Wiem, że to tak musi wyglądać, ale wcale się przez to łatwiej nie jeździ.

SYMULACJA ZRĘCZNOŚCIÓWKI

MotoGP nie bardzo wie jaką grą chce być. Niby jest tu rozbudowana kariera, ale zasady nią rządzące stworzył ktoś niespełna rozumu. Pojmuję, że wpadanie na inne maszyny jest karane, ale przez kilka pierwszych prób ścigania się nie zdarzyło mi się zdobyć dodatniej liczby punktów doświadczenia, które określa postępy w karierze. Z drugiej strony jest arcade, w którym jeździ się przez checkpointy na czas, którego nieustannie ubywa. Sekundy doliczane są za jazdę zgodnie z wytycznymi twórców gry, co dość trudno osiągnąć początkującemu graczowi.

Poza tym oprawa gry też zahacza mocno o arcade, zwłaszcza pod względem kolorystyki. Wygląda to nieźle, ale za czasów Climaxa gry na tej licencji wyglądały lepiej. Muzycznie też brzmiały fajniej, nie spodobał mi się soundtrack do tej gry, ani nawijający podczas wyścigów komentator-zapowiadacz. Same maszyny brzmią jak trzeba, czyli po pewnym czasie zaczynają wwiercać się w mózg. Nie jest to gra, z którą można przesiedzieć cały dzień.

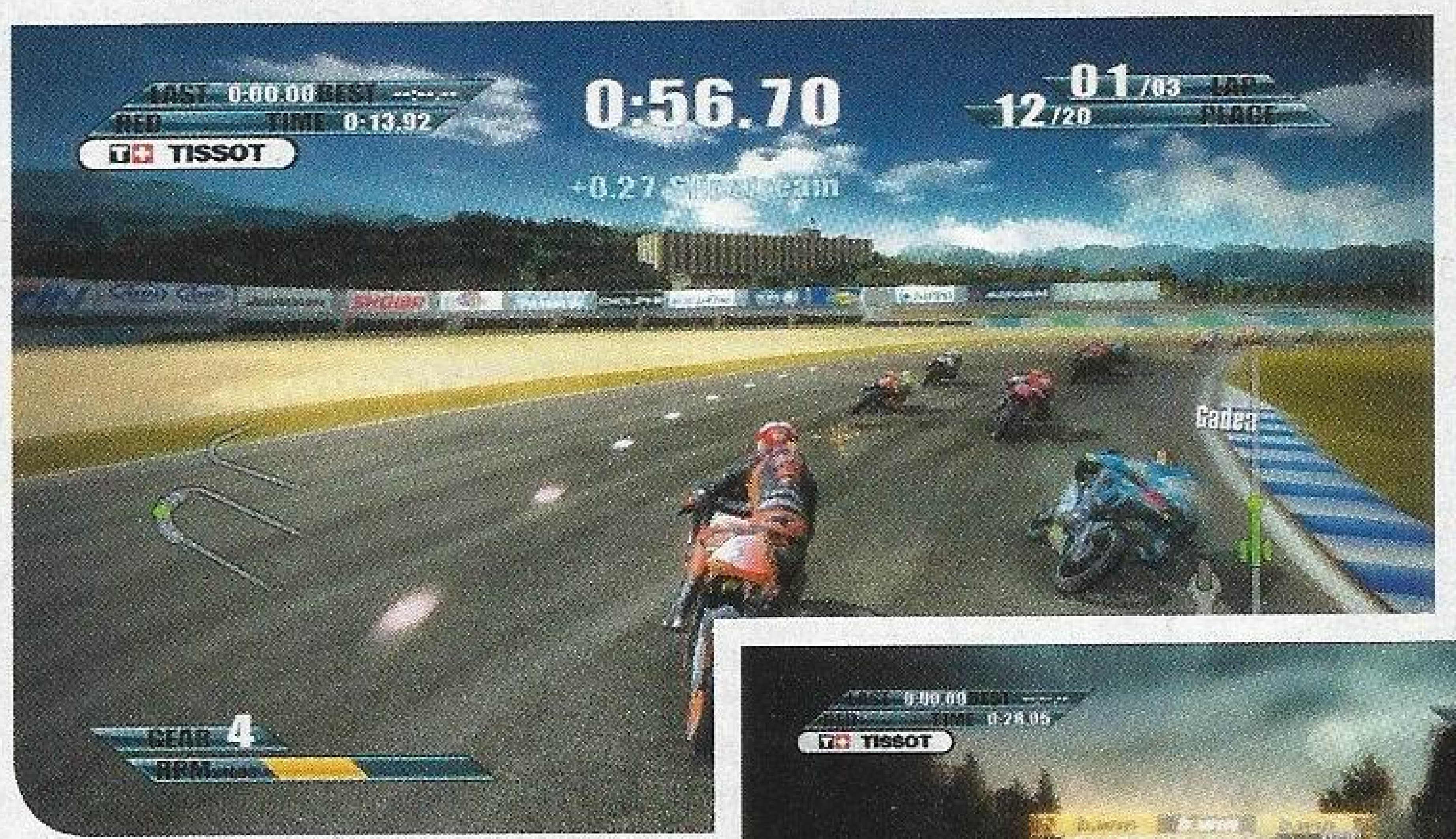
DYSONANS POZNAWCZY

Z jednej strony klimat arcade, grafika, muzyka, komunikaty na ekranie, pozornie łatwiejsze sterowanie. Z drugiej – konieczność wywalczenia sobie dostępu do kolejnych klas oraz wcale nie takie znowu łatwe do wygrania wyścigi, czy to w karierze, czy to w trybach pobocznych. Twórcom gry udało się więc niezgrabnie połączyć arcade z symulacją i stworzyć grę, która prawdopodobnie nikomu nie przypadnie do gustu. Świetna robota. ■■

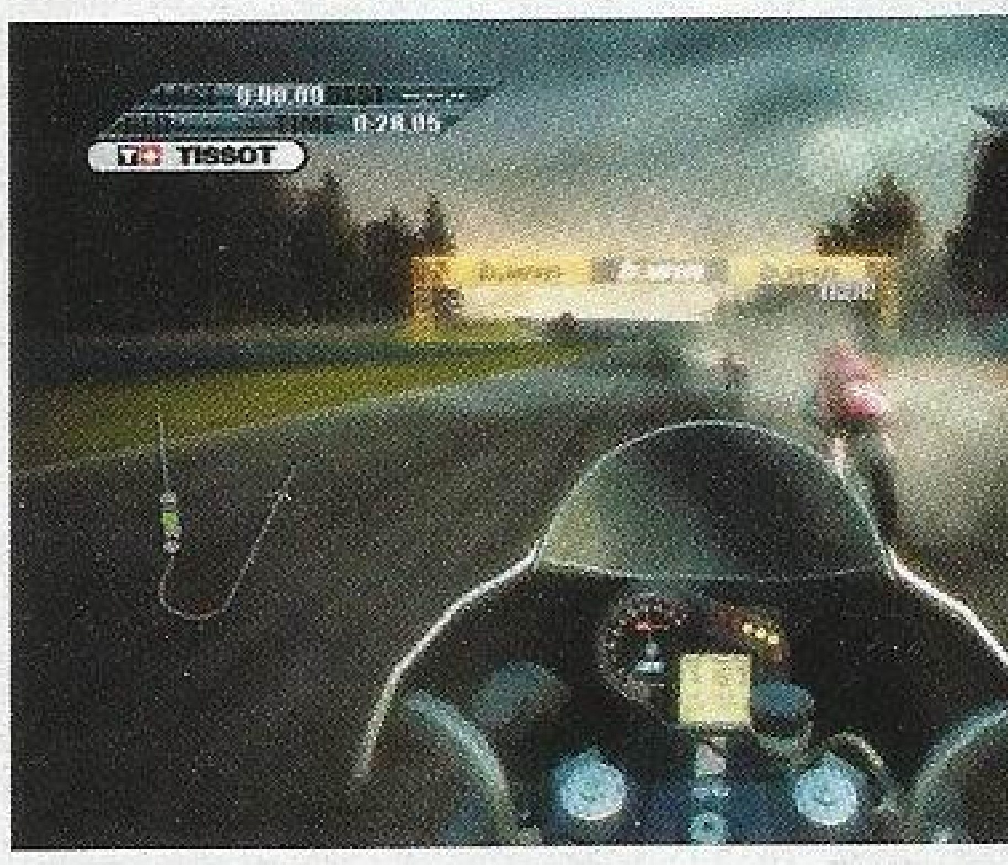
OCENA 5.5/10

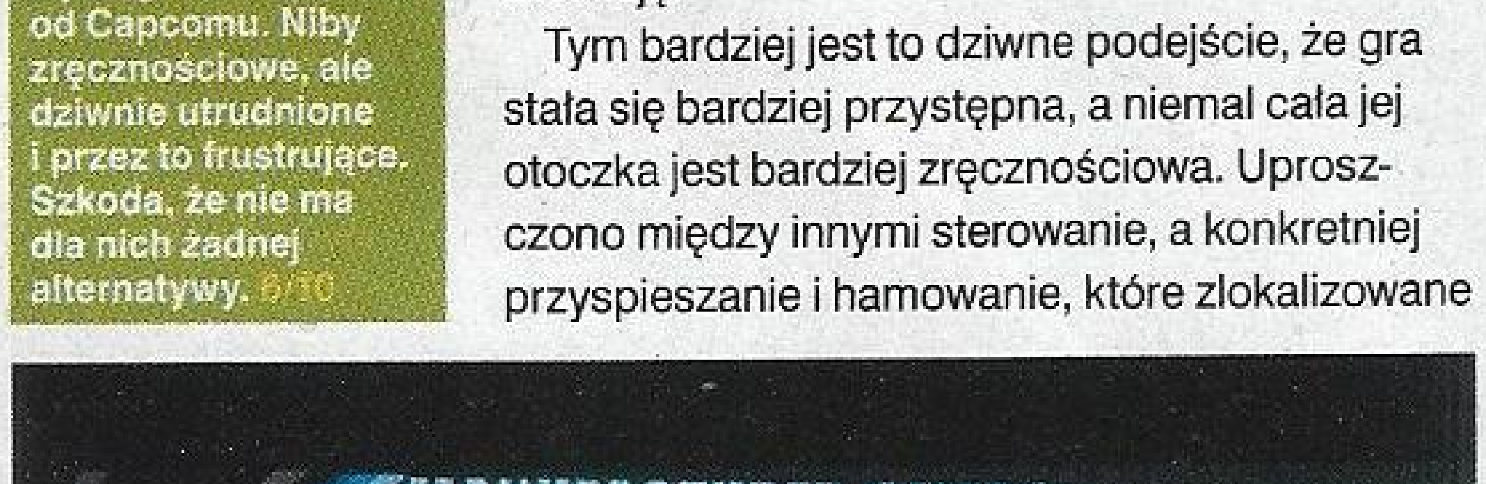
+ BYWA CAŁKIEM EFEKTOWNA
− NIEZROZUMIAŁE DECYZJE DESIGNERSKIE

SEZON SIĘ SKOŃCZYŁ ZANIM SIĘ ZACZĄŁ

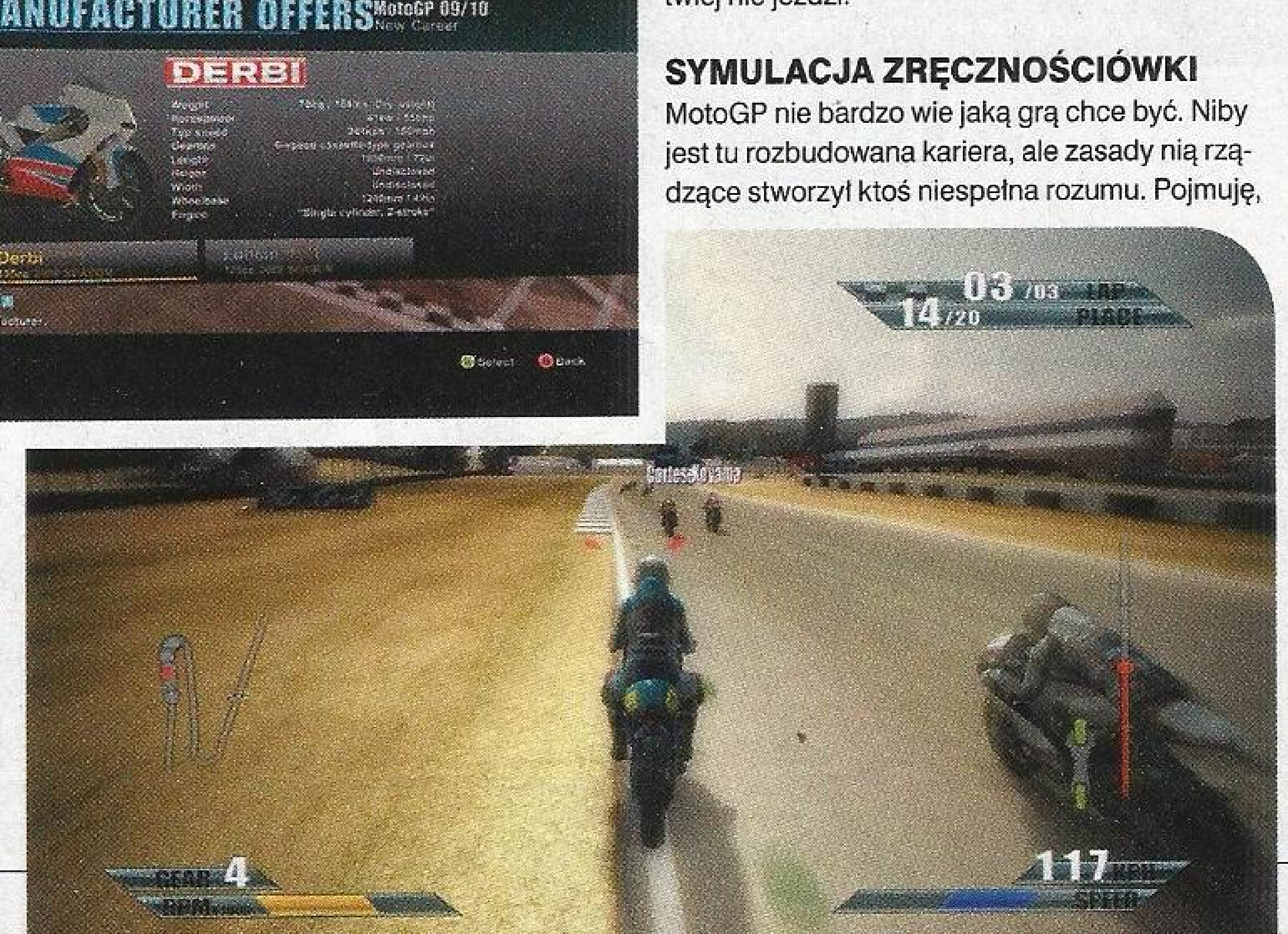


OSTRA JAZDA Ten manewr nie skończył się dobrze. Szkoda jednak, że gra nie stara się niczego nauczyć. No chyba, że za naukę można przyjąć nieustanne karanie gracza za nieświadomie popełniane błędy oraz zbyt agresywną jazdę. No ale kurcze, to wyścigi, a nie procesja. W sieci bywa lepiej, bo przynajmniej większość też kaleczy. Ale to marne pocieszenie.





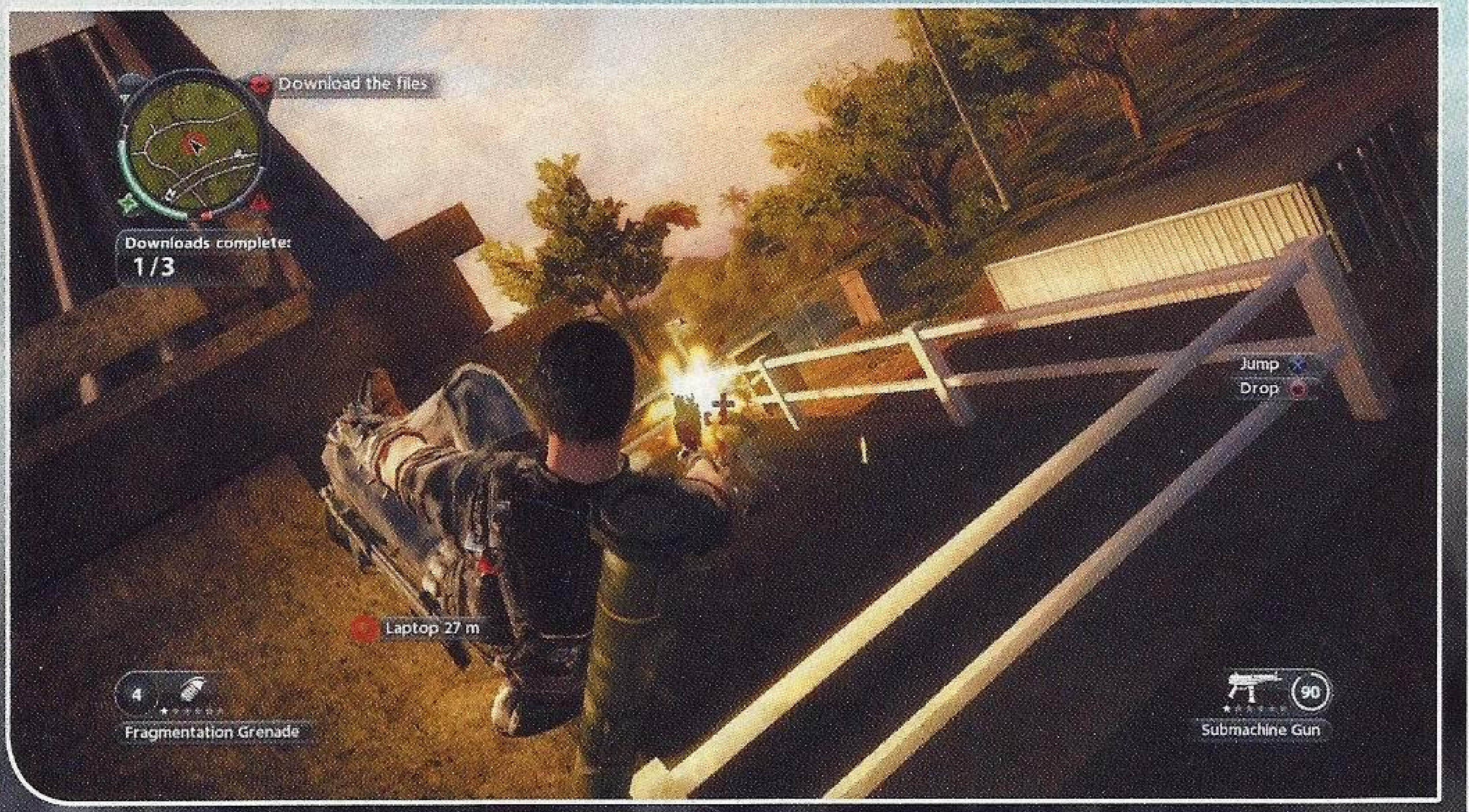
MENU A w nim koncepcyjna bieda. Nie wiem jak w 2010 roku można było zaprojektować tak koszmarne menusy. Nie dość, że nieczytelne, to jeszcze trudne w nawigowaniu oraz zwyczajnie brzydkie. Yuck!

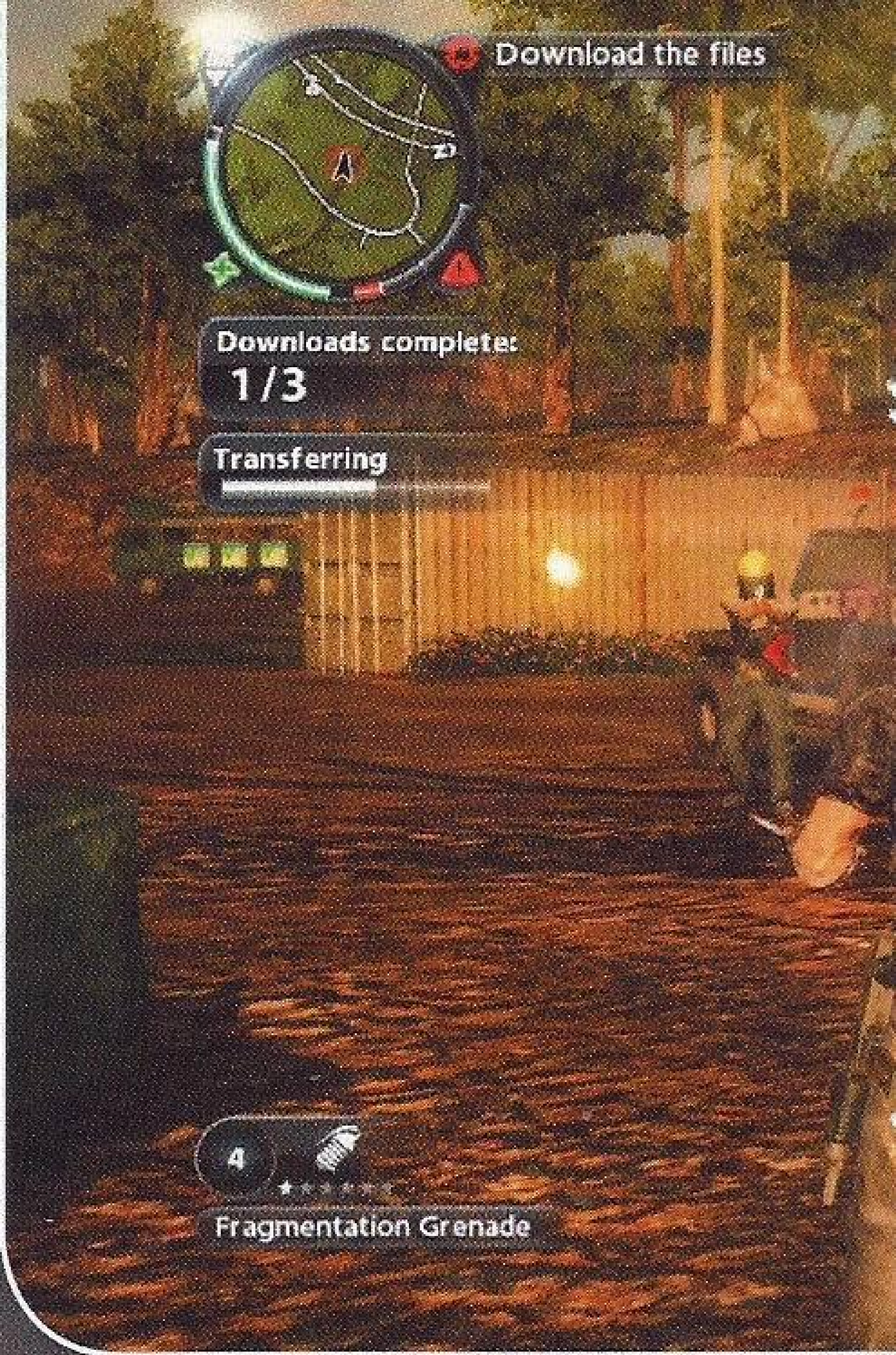


Miła odmiana

XBOX 360
MotoGP 09/10

Tradycyjnie wydawcy liczą sobie słono za wszelkiego rodzaju dodatki i uaktualnienia do gier. Tym razem jednak Capcom, który bywał ostatnio na cenzurowanym, choćby za płatne odblokowywanie będących na płycie z grą trybów multi w Resident Evil 5, postanowił zmiękczyć swą politykę i uaktualnienie gry do sezonu 2010 jest darmowe. Tym samym rozwikłana zostaje tajemnica niespotykanego dotąd w grach sportowych łamanego rocznika w tytule gry. Gdyby tak jeszcze inni wydawcy poszli w ślady Capcomu... Ale to raczej marzenie ściętej głowy. I zapewne jednorazowy wybryk.





txt: sasori

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Avalanche
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA	■■■■■■■■□□
DŹWIĘK	■■■■■■■□□□
MIÓD	■■■■■■■■■□
DESIGN	■■■■■■■□□□

GONZO: Był czas kiedy Just Cause 2 robiło na mnie olbrzymie wrażenie. Czar prysł w momencie testowania bety, a pełna wersja nie różni się od niej jakoś specjalnie. To nadal fajna i lekka gra, z tym że ma trochę niewygodnych rozwiązań. Wyspa jest gigantyczna, zadań do wykonania miliard, Rico wyczynia cuda wdrapując się do kabin myśliwców – po kilku godzinach miałem jednak wrażenie, że nie jest w stanie niczym zaskoczyć. Co najgorsze, miałem rację. Na pewno nie można jej skreślać, bo to solidny tytuł z perfekcyjnie odwzorowanymi eksplozjami. A w JC2 posłać z hukiem w diabły da się duuużo rzeczy. 7/10

JUST CAUSE 2

PANAU URATOWAĆ MOŻE TYLKO TOTALNY KATAKLIZM

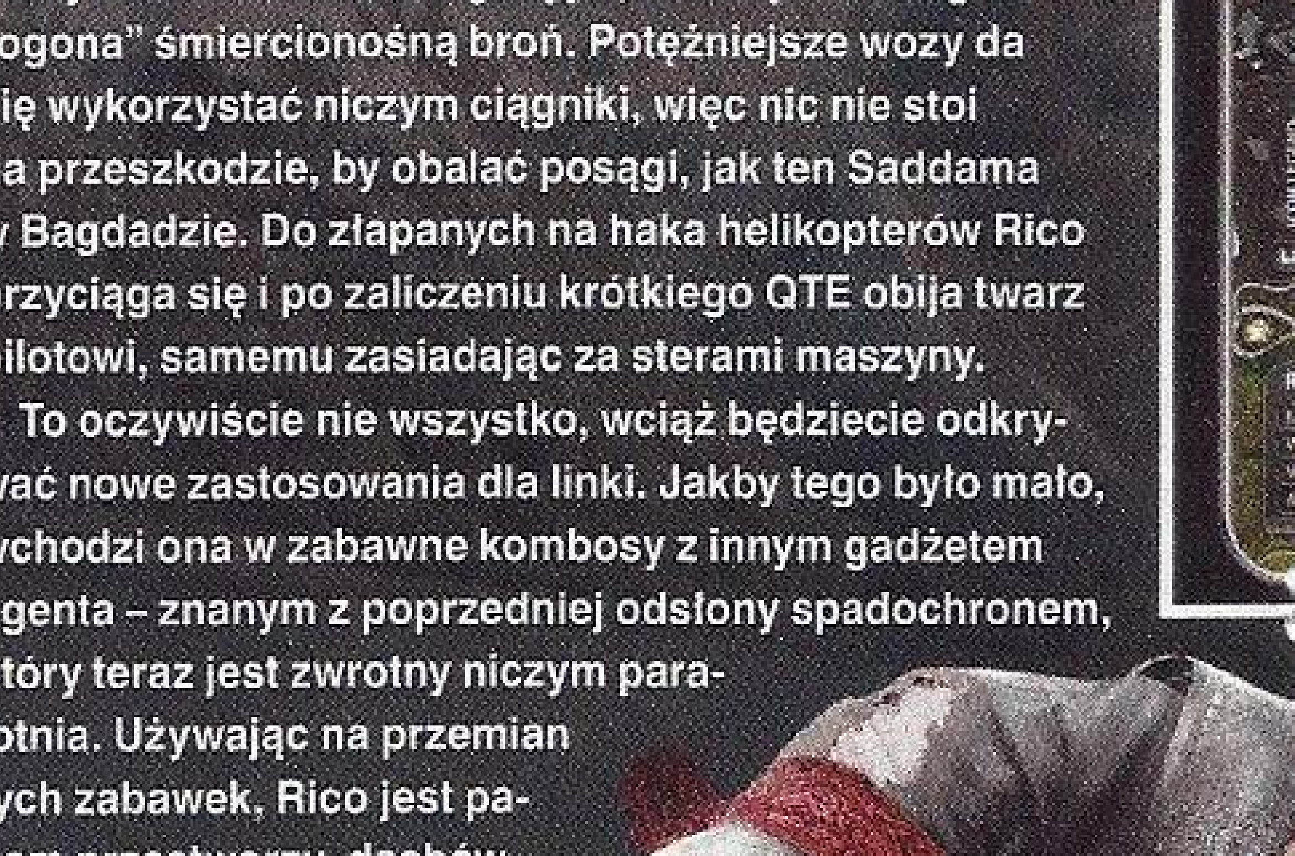
Drogie Granie i Graczowie, mam dla Państwa smutną wiadomość – kolejna republika bananowa pogrążyła się w chaosie po tym, jak starego, dobrego dyktatora w efekcie puczu zastąpił dyktator nowy, za to zły do szpiku kości. Uzurpator ten zbroi swój kraj, ogranicza wolny rynek, mieszkańcom pierze mózgi za pomocą kłamliwych billboardów, a co najgorsze – nie chce słuchać światłych wskazówek płynących z Waszyngtonu. Powiem więcej, nie podnosi nawet słuchawki, kiedy dzwonią agenci Wujka Sama. Na szczęście nigdy nie jest tak źle, by nie mogło być lepiej i za dyktatora zabrała się już tajna agencja rządowa, szerzej nieznana (bo tajna przecież) po prostu jako Agencja. Na miejsce oddelegowany został człowiek do zadań specjalnych i teraz tylko on, oraz zwinność Waszych palców, może obalić nowego dyktatora i przywrócić w kraju porządek w miejsce panującego chaosu. Narzędziem do uprzątnięcia chaosu jest oczywiście jeszcze większy chaos.

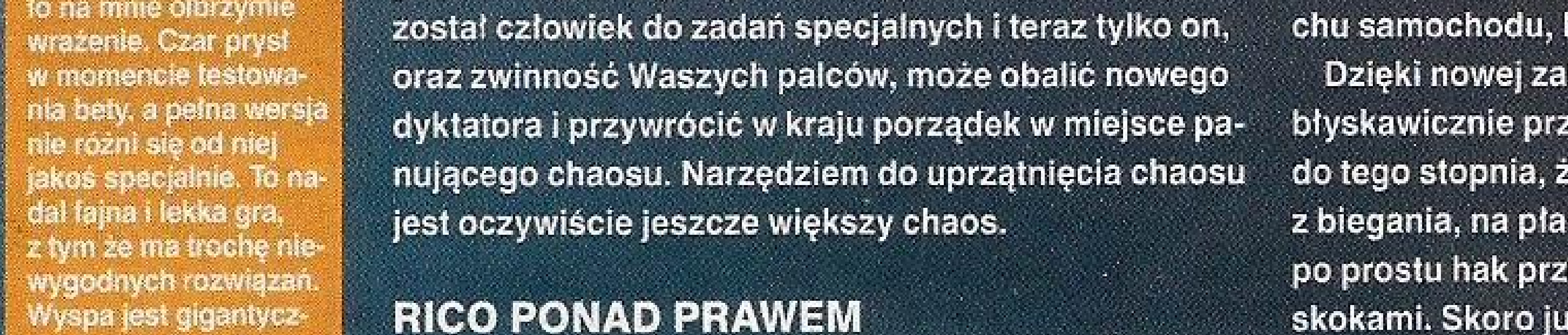
RICO PONAD PRAWEM

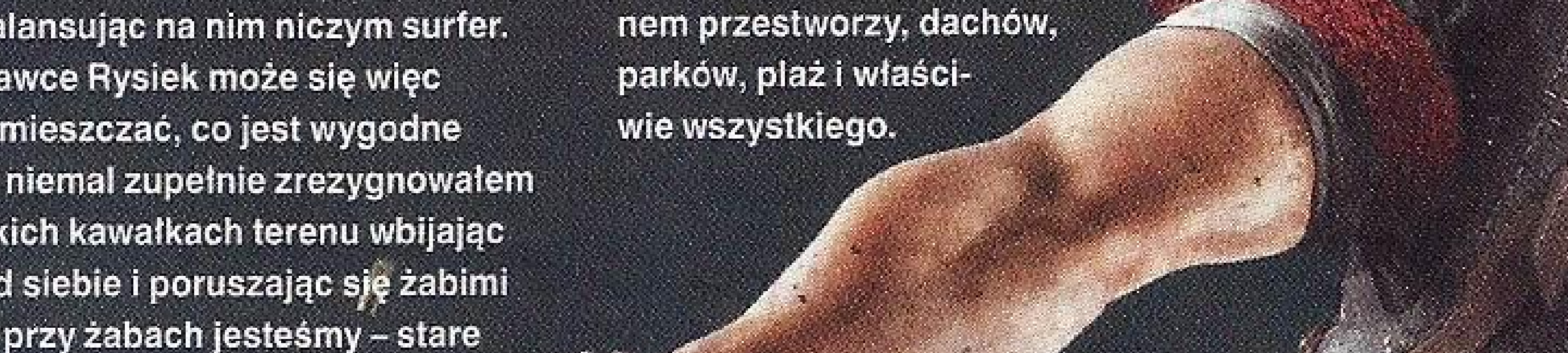
Po występie w niezłej, choć nie wybitnej Just Cause, nieprawdopodobny agent Rico wraca do akcji w sequelu. Kruczowłosy twardziel z kiepskim hiszpańskim akcentem dorobił się w ostatnich czasach nowej zabawki, żywcem zapożyczonej z klasycznego Bionic Commando – haka na konkretnej, stalowej linie. Ze wszech miar nie jest to dodatek kosmetyczny, bowiem cuda i akcje, jakie można za jego pomocą wykonywać, mogłyby spokojnie zająć cały niniejszy tekst, rozpanoszyć się jeszcze w ramce, a pewnie i w podpisach pod obrazkami zmieściłoby się coś świeżego. Najfajniejszą rzeczą związaną z hakiem jest to, że kiedy wymyślałem kolejne zastosowania dla tego gadżetu, gra stwierdzała „a czemu nie?" i z opadniętą szczęką mogłem obserwować efekty swoich poczynań. Uczucie swobody i licznych możliwości jest w deskę. Dla przykładu – przed Rico wznosi się aż do chmur piękny, nowoczesny wieżowiec. Postanawiam wspiąć się na jego szczyt, wbijam więc hak najwyżej, jak się tylko da i podciągam się w to miejsce, zwalniam uchwyt, wybijam się w powietrze i ląduję jeszcze wyżej, i tak aż do samego szczytu. Z góry mam niesamowity widok na okolicę, z rysującą się na pierwszym planie obwodnicą. Sokolim okiem wypatruję zasuwający po niej fajny, sportowy wózek. Przymierzam w niego z haka i po krótkim, szalonym locie jestem już na dachu samochodu, balansując na nim niczym surfer.

Dzięki nowej zabawce Rysiek może się więc błyskawicznie przemieszczać, co jest wygodne do tego stopnia, że niemal zupełnie zrezygnowałem z biegania, na płaskich kawałkach terenu wbijając po prostu hak przed siebie i poruszając się żabimi skokami. Skoro już przy żabach jesteśmy – stare panauskie przysłowie mówi, że „kamień rzucony na łąkę może trafić żabę albo coś innego". Niby bez sensu, ale z tym hakiem właśnie tak jest – wystrzelony z łapy na pewno coś trafi, a trafione coś możemy wykorzystać ku swojej radości. Żołnierzy, na których mamy haka, można wyrzucić w powietrze, po czym poczęstować w locie serią z karabinu. Można też ich przyczepić do samochodu i przeciągnąć po asfalcie. Do pojazdu można przytwierdzić skrzynie i inne śmieci tego typu, tworząc z takiego „ogona" śmiercionośną broń. Potężniejsze wozy da się wykorzystać niczym ciągniki, więc nic nie stoi na przeszkodzie, by obalać posągi, jak ten Saddama w Bagdadzie. Do złapanych na haka helikopterów Rico przyciąga się i po zaliczeniu krótkiego QTE obija twarz pilotowi, samemu zasiadając za sterami maszyny.

To oczywiście nie wszystko, wciąż będziecie odkrywać nowe zastosowania dla linki. Jakby tego było mało, wchodzi ona w zabawne kombosy z innym gadżetem agenta – znanym z poprzedniej odsłony spadochronem, który teraz jest zwrotny niczym paralotnia. Używając na przemian tych zabawek, Rico jest panem przestworzy, dachów, parków, plaż i właściwie wszystkiego.







STO PROCENT? NIEMOŻLIWE Ogarnięcie gry na 100% to zadanie na dziesiątki, jeżeli nie setki godzin. Dość powiedzieć, że autorzy wręczają graczowi achievement/trofeum za zaliczenie 75% wszystkich zadań i zbieractwa, zapewne nie chcąc narażać się na zbytnią frustrację tych, którym do całaka zabrakłoby maleńkiej skrzynki w stogu siana. Wytrwałych jednak nagroda nie minie.

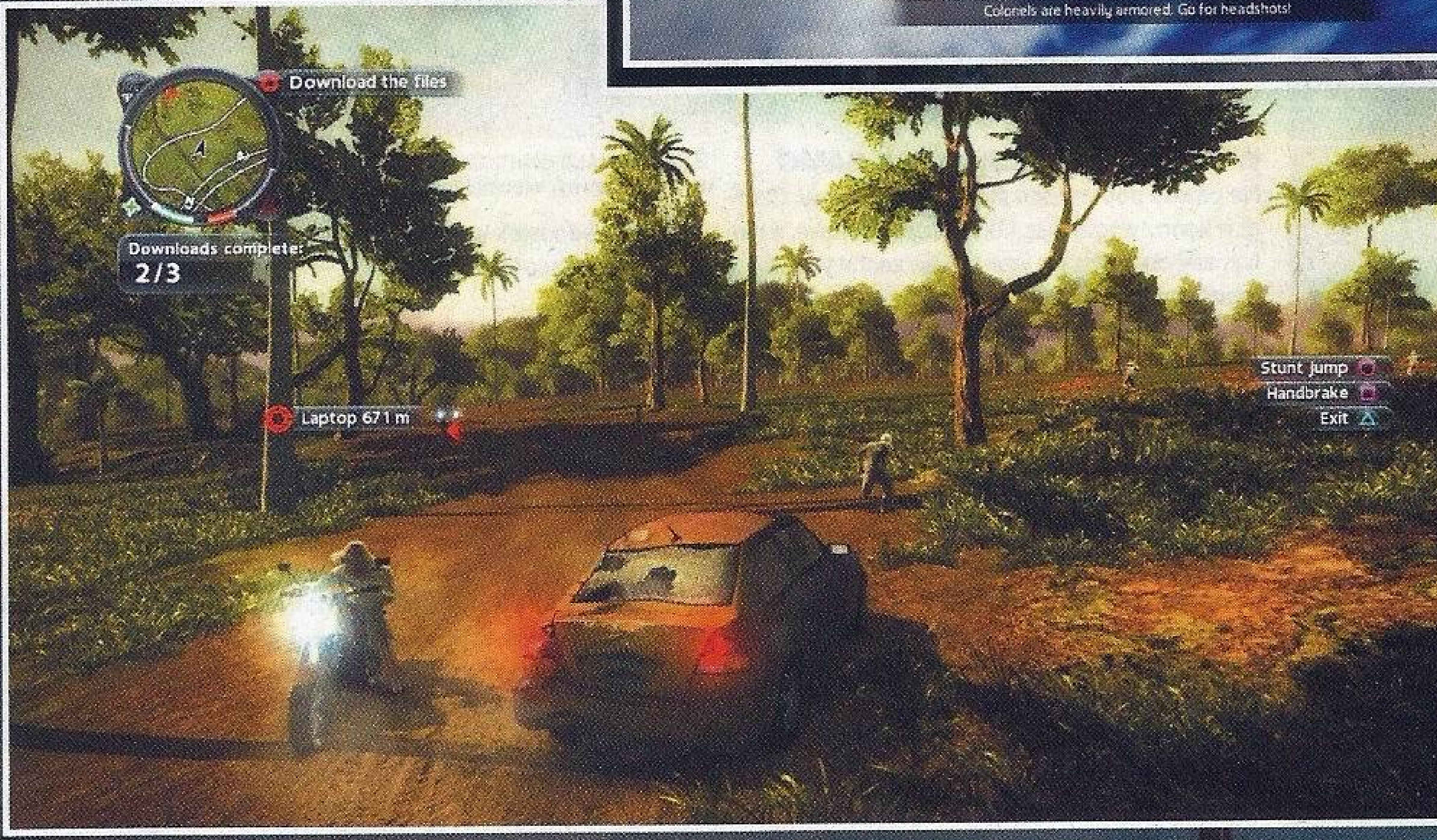
Stunt jump
90
Submachine Gun

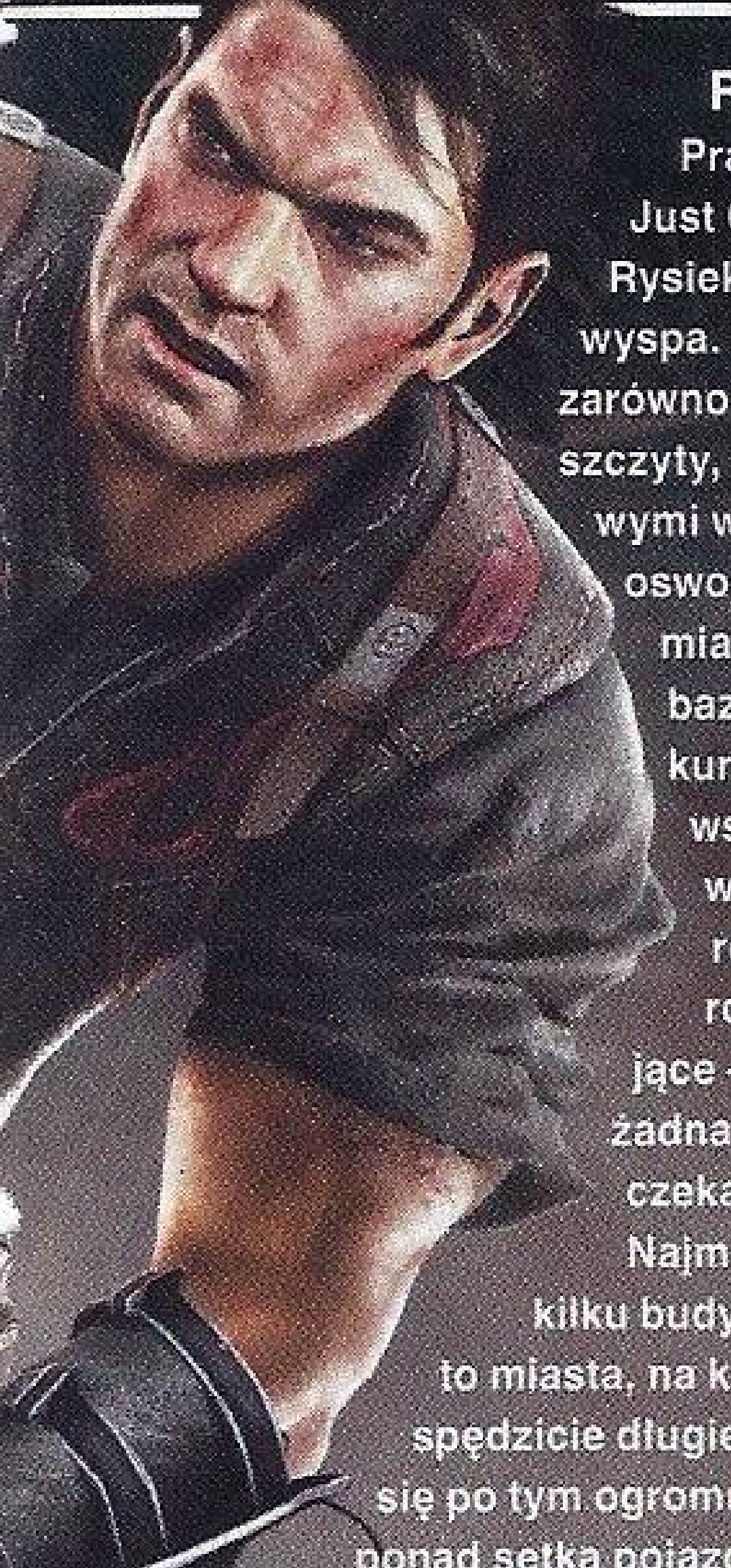
KILL Kwestię ścigających nas żołnierzy da się rozwiązać na kilka sposobów. Można ich po prostu wystrzelać stojąc na dachu własnego wozu lub uwieszając się jego boków. Albo jednego po drugim wyciągnąć z pojazdu za pomocą haka. Innym sposobem jest przeskok na ich wóz i dokonanie masakry ręcznie. Profesjonaliści przestrzelą zaś ścigającym opony i będą cieszyć oczy malowniczą eksplozją. Lubię takie wybory.

30 objects destroyed in the last 60 seconds
Open parachute
Colonels are heavily armored. Go for headshots!

MOLESTA Nie zauważyłem, by gra w jakikolwiek sposób karała za molestowanie cywili, można więc sobie pozwolić na beztroskie prowadzenie ognia. Pomagający Rico żołnierze z zaprzyjaźnionych frakcji są za to odporni na jego kule. Strzelaj dusza, piekła nie ma.

Military Base





RAJSKA WYSPA

Prawdziwym bohaterem Just Cause 2 nie jest jednak Rysiek, tylko przepiękna wyspa. Znaleźć na niej można zarówno ośnieżone górskie szczyty, rajskie plaże nad lazurowymi wodami, dzikie dżungle, oswojone lasy, nowoczesne miasta, zapadłe wioski, bazy wojskowe, parki, porty, kurorty... Nie sposób tego wszystkiego wymienić, wyspa jest naprawdę różnorodna. W dodatku jej rozmiary są onieśmielające – i nie jest to bynajmniej żadna przesada. Na odkrycie czeka blisko 300 miejscówek! Najmniejsze z nich to zbitki kilku budynków, największe zaś to miasta, na których zwiedzaniu spędzicie długie godziny. Poruszanie się po tym ogromnym terenie ułatwia ponad setka pojazdów – od skuterów, przez samochody i wojskowe pojazdy aż po helikoptery i myśliwce. Dodatkowo, pomiędzy już odkrytymi miejscami można się przenosić za pomocą jednego kliknięcia na mapie.

Wszystkie te atrakcje opatrzone są pierwszoligową – jeśli rozpatrywać ją w kategoriach sandboksów – oprawą audiowizualną. Avalanche Engine 2.0 jest potężnym narzędziem. Horyzont rysuje się hen, daleko i nie ma mowy o ściemach w postaci nieprzeniknionych mgieł czy innych burz piaskowych. Nie raz przerywałem swoje harce z hakiem, aby podziwiać zmieniającą się porę dnia lub pogodę – w tych momentach gra daje istny pokaz barw i graficznego smaku. Rozczula też przywiązanie wagi do szczegółów takich, jak mrugające nocą światła w oknach wieżowców, czy deszcz, który inaczej brzmi w dżungli, inaczej zaś w terenie zabudowanym.

Słabuje za to nieco fizyka, niestety. Zniszczenia, wybuchy i fruwający żołnierze prezentują się nieźle, ale pojazdy potrafią zachowywać się dziwnie (co bywa frustrujące we wszelakich „czasówkach"), napięta lina haka przenika przez przeszkody, podobnie też spadochron i kupa innych rzeczy – zwłaszcza w cutscenkach. Cienie często są niesmacznie poząbkowane, a od czasu do czasu trafia się pop-up. Muzyka również nie wpadła mi za specjalnie w ucho, wydawała się raczej wyświechtaną w filmach i grach akcji sztampą. Wszystkie te błędy jestem jednak w stanie wybaczyć, ponieważ nie występują za często, a ja wciąż jestem zauroczony ogromem i pięknem wyspy Panau.

WSZYSTKIE ATRAKCJE OPATRZONE SĄ PIERWSZOLIGOWĄ – JEŚLI ROZPATRYWAĆ JĄ W KATEGORIACH SANDBOKSÓW – OPRAWĄ AUDIOWIZUALNĄ. AVALANCHE ENGINE 2.0 JEST POTĘŻNYM NARZĘDZIEM

GIGANTYCZNY PLAC ZABAW

Wielka piaskownica byłaby jednak niczym, gdyby nie wrzucono do niej odpowiedniej ilości zabawek. Oprócz garnituru standardowych dla tego gatunku misji i wyzwań, które wykonywać będziemy dla trzech frakcji i rodzimej Agencji, w grze znajduje się całe zatrzęsienie szajsu do zbierania. Każdy z naszych pracodawców jest zainteresowany rozrzuconymi po wyspie skrzynkami, których w sumie jest kilkaset. Zbierać można – i trzeba – pudełka z mamoną, broń oraz surowce, które posłużą do ulepszania broni oraz pojazdów (dobra te zamawia się telefonicznie, dostawa helikopterem wliczona w cenę). Na upolowanie czekają pułkownicy armii nieprzyjaciela oraz propagandowe billboardy i posągi. Gra zlicza headshoty, zabójstwa w locie, ściąganie przeciwników z dachów, kaskaderskie wybryki i multum innych rzeczy, za których nabicie do odpowiedniego poziomu wypłaca nagrody. Jakby tego było mało, walutą gry – oprócz gotówki – są punkty wypłacane graczowi za sianie chaosu i zniszczenia, które to punkty odblokowują kolejne bonusy. A przecież wszystkim tym zainteresujecie się i tak dopiero wtedy, kiedy chwilowo znudzi Wam się zabawa liną i spadochronem – i niech to posłuży za najlepszą rekomendację tego sandboksa dla wszystkich miłośników gatunku. ■■

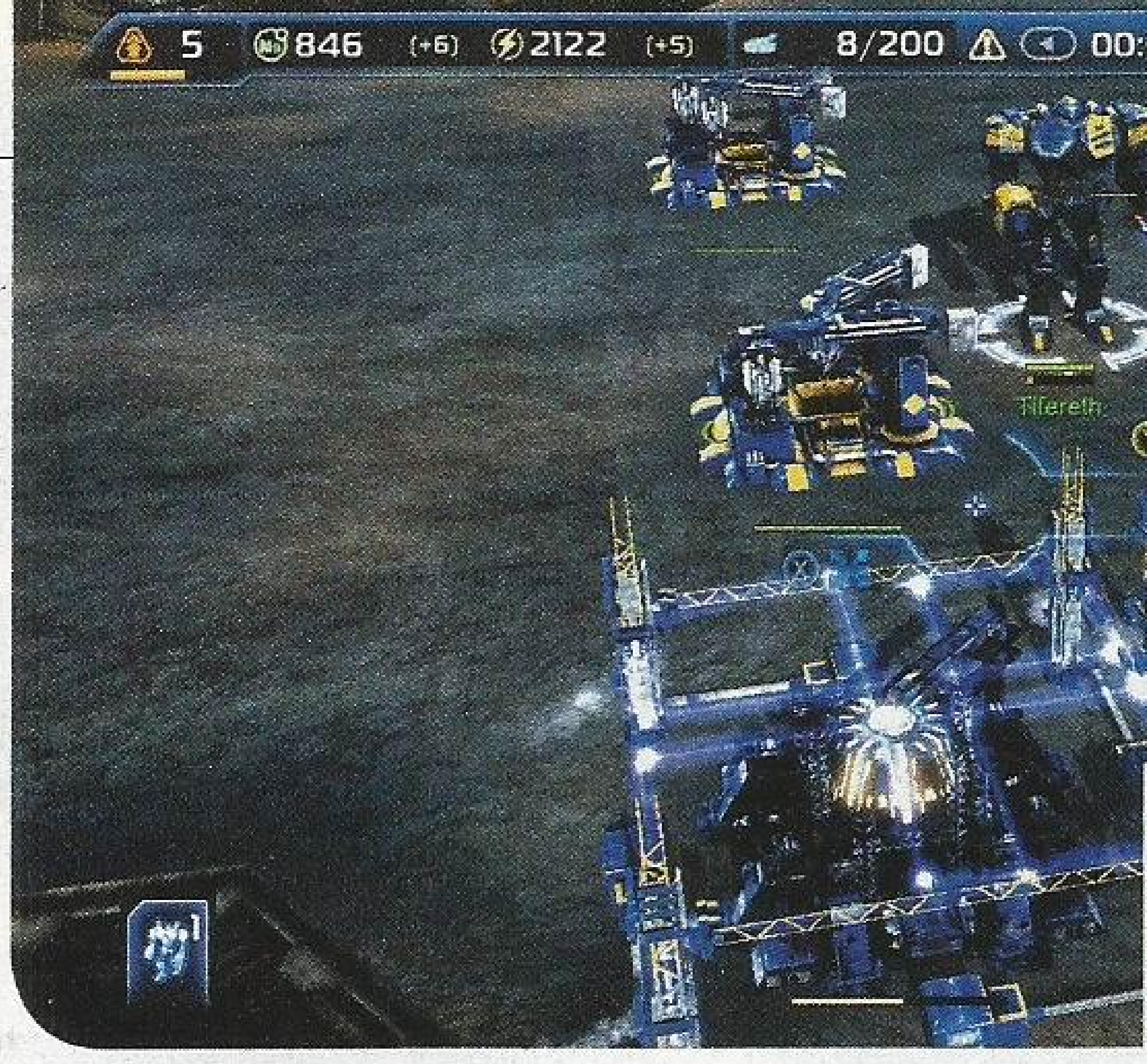
OCENA **8.5/10**

+ PIĘKNA, OGROMNA I ZAJMUJĄCA
– DROBNE NIEDORÓBKI, FABUŁA NA ODCZEPNEGO

PIERWSZA LIGA WŚRÓD SANDBOKSÓW

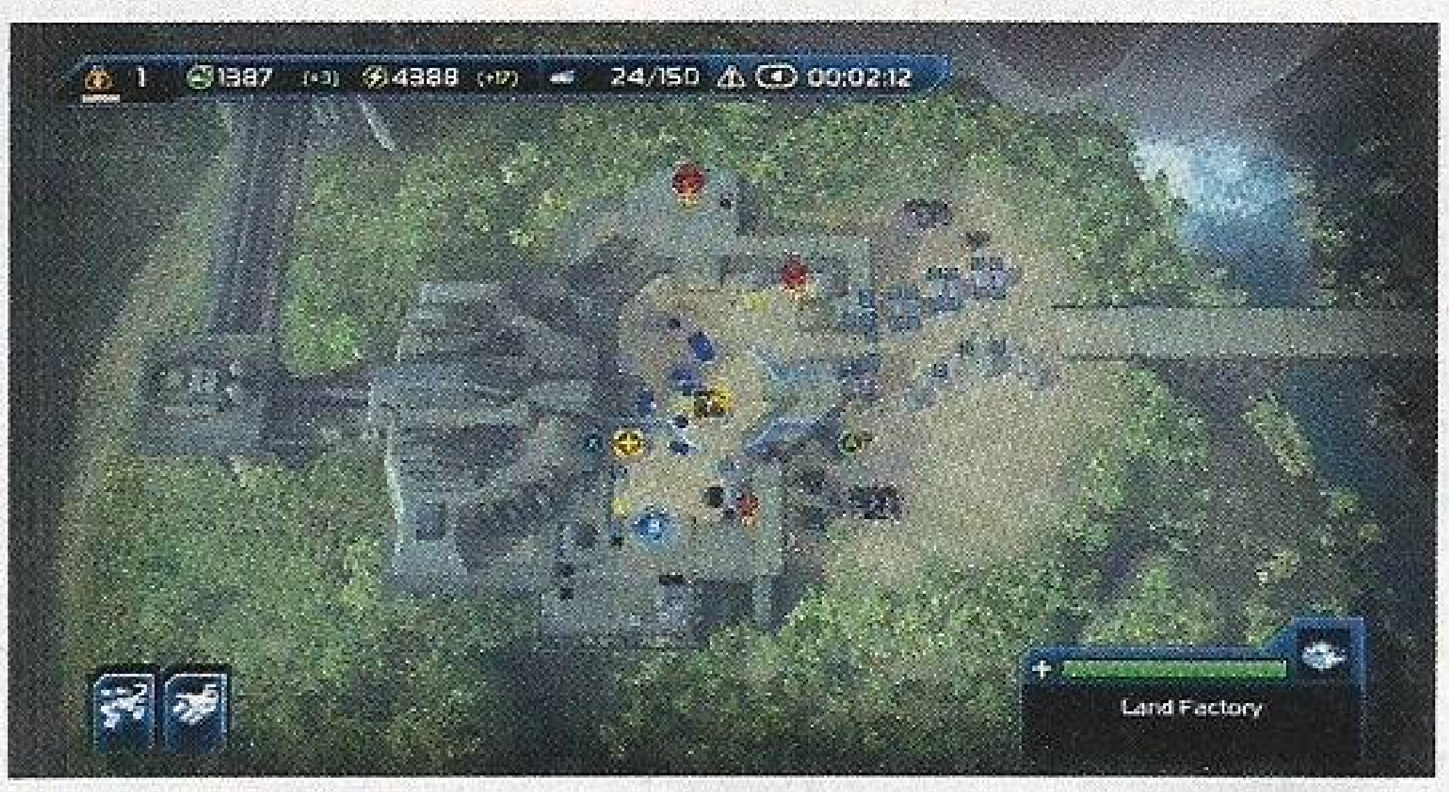
RŻNELI PO RÓWNO

Gra jest mało oryginalna, bezwstydnie zapożyczając pomysły z takich tytułów, jak: GTA, Red Faction: Guerrilla, Bionic Commando czy Mercenaries – z tej ostatniej do tego stopnia, że swobodnie mogłaby ukazać się jako trzecia część serii. Fabuła JC2 jest tępa jak łyżka, a sztampowość cutscenek i tekstów w nich popychanych potrafi przyprawić o ból zębów, na szczęście gra nie traktuje samej siebie zbyt poważnie dzięki czemu smakuje, jak dobry film klasy B. Elementy podpatrzone u konkurencji zostały połączone sprawnie, a to jest najważniejsze. Wszystko to sprawia, że JC2 to sandboks na wiele godzin.



BUNKROWANIE Wśród fanów strategii można wyróżnić grupę, która uwielbia tworzyć linie obronne, na których będą rozbijały się ataki przeciwnika. Niestety wieżyczki w SC2 są za słabe do takich pomysłów.

GDZIE MOJE MYŚLIWCE Kamera w grze świetnie się spisuje, ale ma też swoje mroczne strony. Ciężko ustawić taki widok, by pokazywał on z sensownej wysokości zarówno jednostki lądowe, jak i powietrzne, co utrudnia dowodzenie.



SUPREME COMMANDER 2

NA ZACHODZIE BEZ ZMIAN

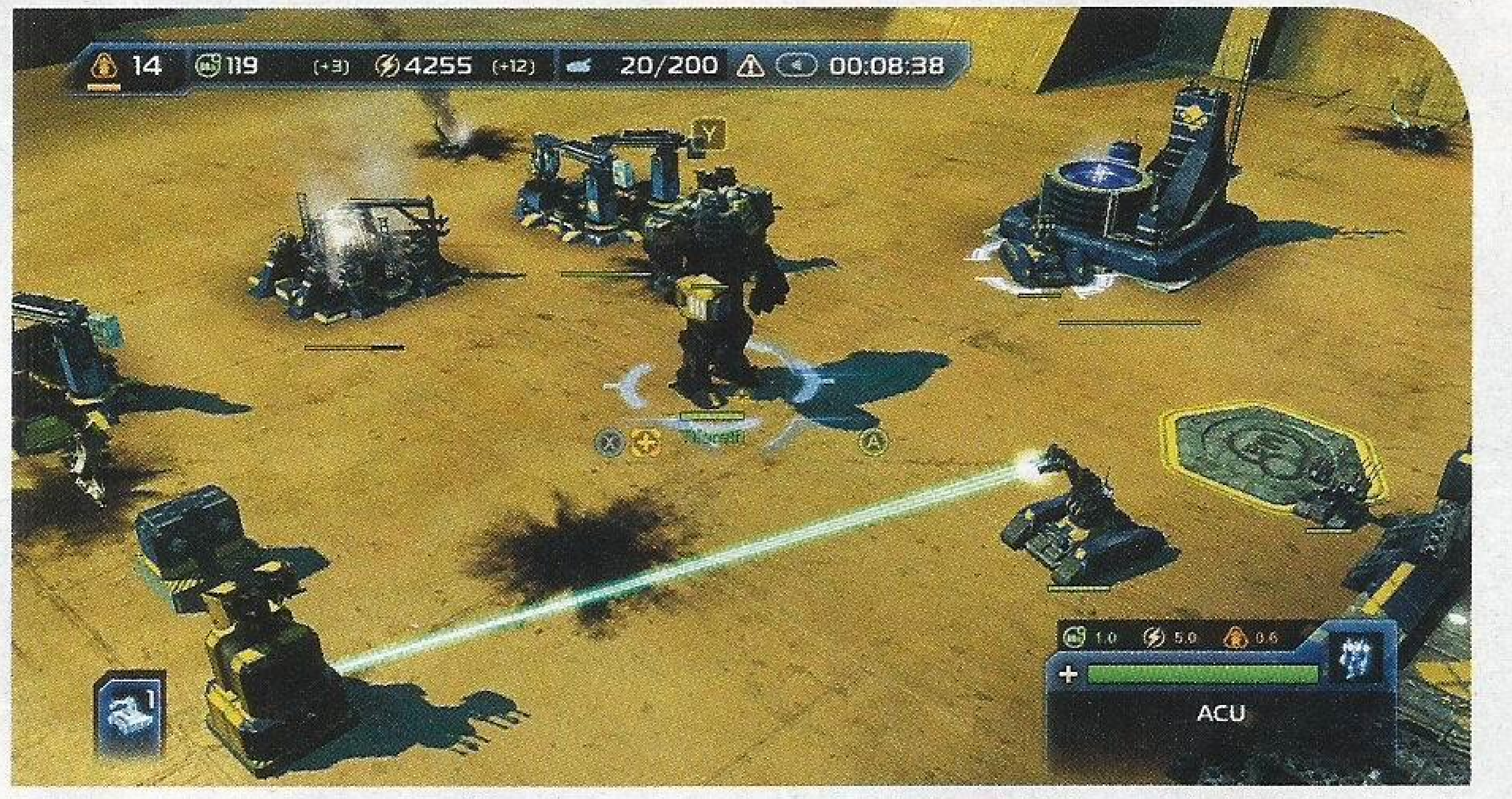
txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Square Enix
- Producent: GPGames
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

MIELU: Prosty konsolowy RTS z przyjemnym sterowaniem? Brzmi jak gra, której mógłbym poświęcić dwie albo nawet trzy godzinki. Inna sprawa, że kompletnie nie potrzebuję takich „strategii", ale jeśli koniecznie chcecie w coś podobnego zagrać, to najpierw zaopatrzcie się w Halo: Wars i Red Alert 3, bo są po prostu lepsze. RTSy może zarządzą na konsolach dopiero, gdy ukażą się Move i Natal. 6/10



TO SAMO, ALE INACZEJ Trzy strony konfliktu to niepisana już reguła w grach strategicznych. Różnice pomiędzy frakcjami są tu jednak bardzo umowne, więc nie mają one wielkiego znacznie dla rozgrywki.

Supreme Commander na PCtach wywołał sporą sensację, ale wersja na X360 załamała mnie oprawą graficzną i fatalnymi projektami jednostek. Oceniłem ją na 5.5 w NEO Plus # 115 i byłem przekonany, że producent odpuści sobie temat konsol. Półtora roku później przyszło mi sprawdzić drugą część tej strategii. Czy cokolwiek zmieniło się na lepsze?

WSZYSTKO WYGLĄDA TAK SAMO

Na pewno poprawiono stronę wizualną gry. Czołgi w końcu wyglądają, jak maszyny bojowe, a nie kosiarki do trawy, ale i tak ciężko zachwycać się topornymi projektami pojazdów i samolotów. Ślicznie prezentuje się woda, a budynki i struktury są pełne detali. Poprawiono również tekstury podłoża, choć dobre słowo mogę napisać jedynie o mapach, które przedstawiają instalacje. Natomiast trawa, czy piasek nadal masakrują słabym wykonaniem. Do poziomu Halo Wars, czy Command & Conquer: Red Alert 3 daleko, a jeden Warthog ma więcej animacji, niż połowa jednostek z Supreme Commander 2. I pamiętajcie, że te produkcje mają już rok na karku, a nowiutka strategia Gas Powered Games nawet nie zbliża sie do ich poziomu. Na szczęście poprawiono płynność gry, co było wielkim minusem w pierwszej części.

Zacząłem od oprawy, bo nawet w przypadku gier taktycznych rozgrywających się w czasie rzeczywistym ma ona spore znaczenie. W końcu w tym gatunku trzeba szybko podejmować decyzje, a możliwość rozpoznania po wyglądzie własnych jednostek wydaje się kluczowa. W jedynce nie było to takie oczywiste.

BEZ PROBLEMÓW

Być może jestem nieco niesprawiedliwy porównując SC2 do HW i RA3, bo w końcu tutaj skala walk jest znacznie większa. Na polu bitwy ścierają się armie liczące setki jednostek. To jedna z największych zalet gry, w innych strategiach nie uświadczymy konfliktów o takiej skali. Opanowanie tak wielu oddziałów nie byłoby możliwe, gdyby nie znakomity system rozgrywki. Kamera umożliwia zbliżenie na każdą jednostkę, ale jej maksymalne oddalenie zapewnia satelitarną perspektywę, z której nadal można wydawać rozkazy oddziałom.

Naturalnie w przypadku konsol bardzo ważne są pewne uproszczenia, by brak myszki nie dawał się we znaki. Jednak na tym polu gra świetnie się spisuje, a sterowanie można poznać w locie, nawet bez uruchamiania samouczka. Dlatego przeprowadzanie równoczesnych ataków z lądu, wody i powietrza nie sprawia żadnych problemów. Podobnie jak i rozbudowa bazy. Wystarczy stworzyć kilka jednostek budujących i ustawić kolejkę tworzenia struktur, a zdolni inżynierowie zajmą się resztą. Gracz musi jedynie kontrolować poziom surowców i energii oraz zajmować nowe złoża. Poza tym budynków nie ma zbyt wielu. To nie Warcraft, który zmuszał do stawiania kilkudziesięciu farm, co w przypadku SC2 jest sporą zaletą – można bardziej skupić się na walce.

Kolejny plus to drzewko rozwoju technologicznego. Zaprojektowano je ciekawie i minimalistycznie, nikt nie pogubi się w nadmiarze opcji. Wszystko w myśl zasady, że nie można równocześnie osiągnąć wszystkich ulepszeń, więc trzeba wybrać specjalizacje dla jednostek.

I TYLKO GRAĆ SIĘ NIE CHCE

Poprawiona grafika, proste sterowanie i trzy strony konfliktu, ale jak w to się właściwie gra? Słabo, niestety. Kampanie to zaledwie kilka misji dla każdej z frakcji, które łączy jedna wspólna cecha. Głupota. SC2 nie może pochwalić się gotowym zapleczem fabularnym, jak w przypadku Halo Wars. Nie widać tu również budżetu, którym dysponował Red Alert 3, możecie zapomnieć o dobrych przerywnikach filmowych.

Gra stara się po prostu bronić swoim pomysłem na rozgrywkę, stawiającym na wielką skalę walk, proste zarządzanie bazą i kreatywne prowadzenie wojny. Gracz może wykazać się pomysłowością, ale najlepszy tryb to wcale nie kampania, lecz zwykłe potyczki z kilkoma przeciwnikami na jednej mapie. Sporo tu poziomów trudności i rodzajów terenu, więc fani strategii spędzą przy takich bitwach długie godziny. Naturalnie nie zabrakło i trybu multiplayer, ale z kim grać, skoro wszyscy testują beta wersję Starcrafta II?

Supreme Commander 2 nie wprowadza rewolucji, tak naprawdę to bardziej dodatek niż pełnoprawna kontynuacja i choć wygląda lepiej, to nadal usypia swoją przeciętnością. ■■

OCENA 6.0/10

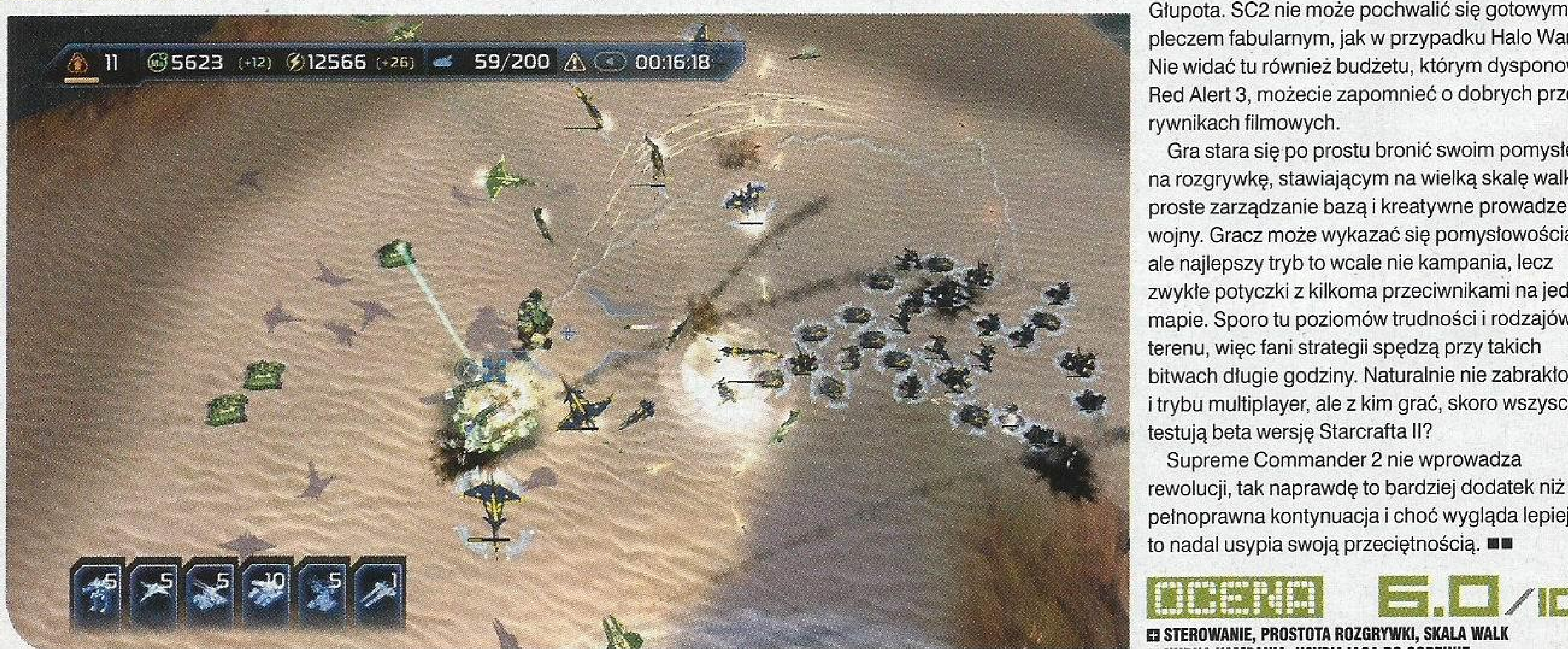
- ➕ STEROWANIE, PROSTOTA ROZGRYWKI, SKALA WALK
- ➖ NUDNA KAMPANIA, USYPIAJĄCA PO GODZINIE

ŁADNIEJSZA, ALE NADAL BARDZO ŚREDNIA

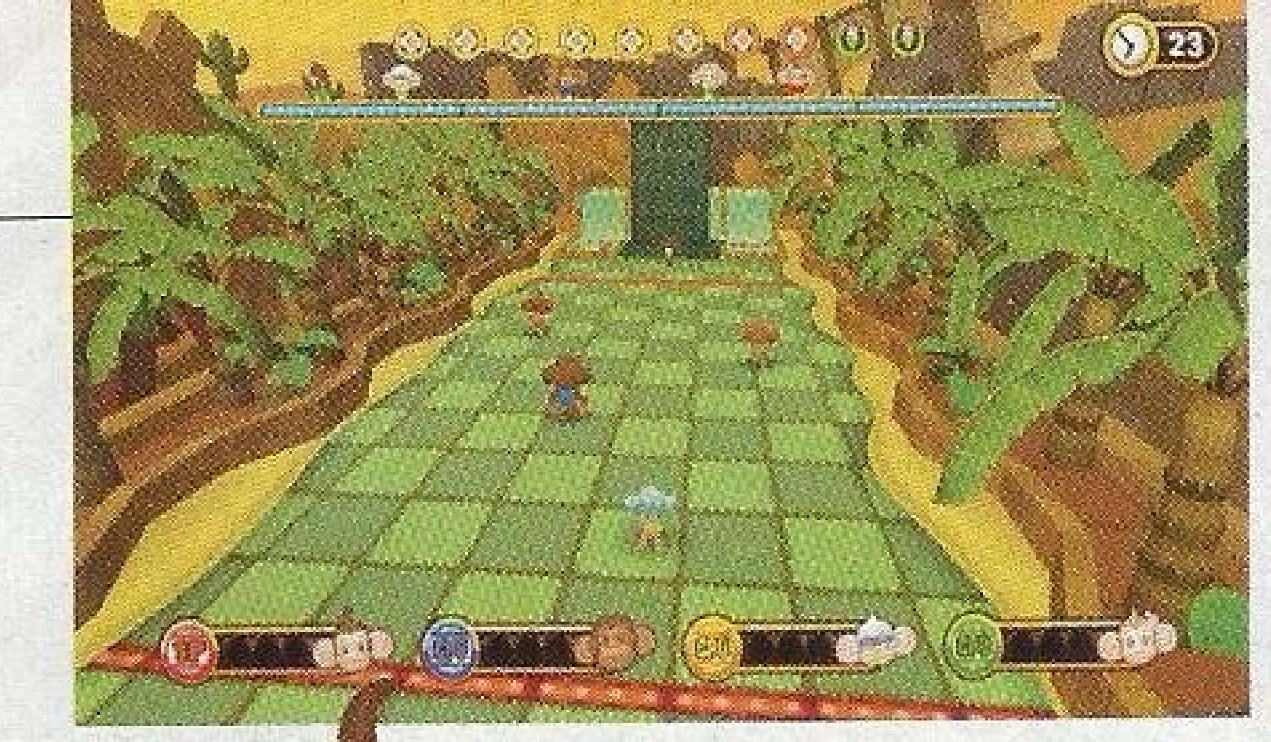
Wstyd i hańba

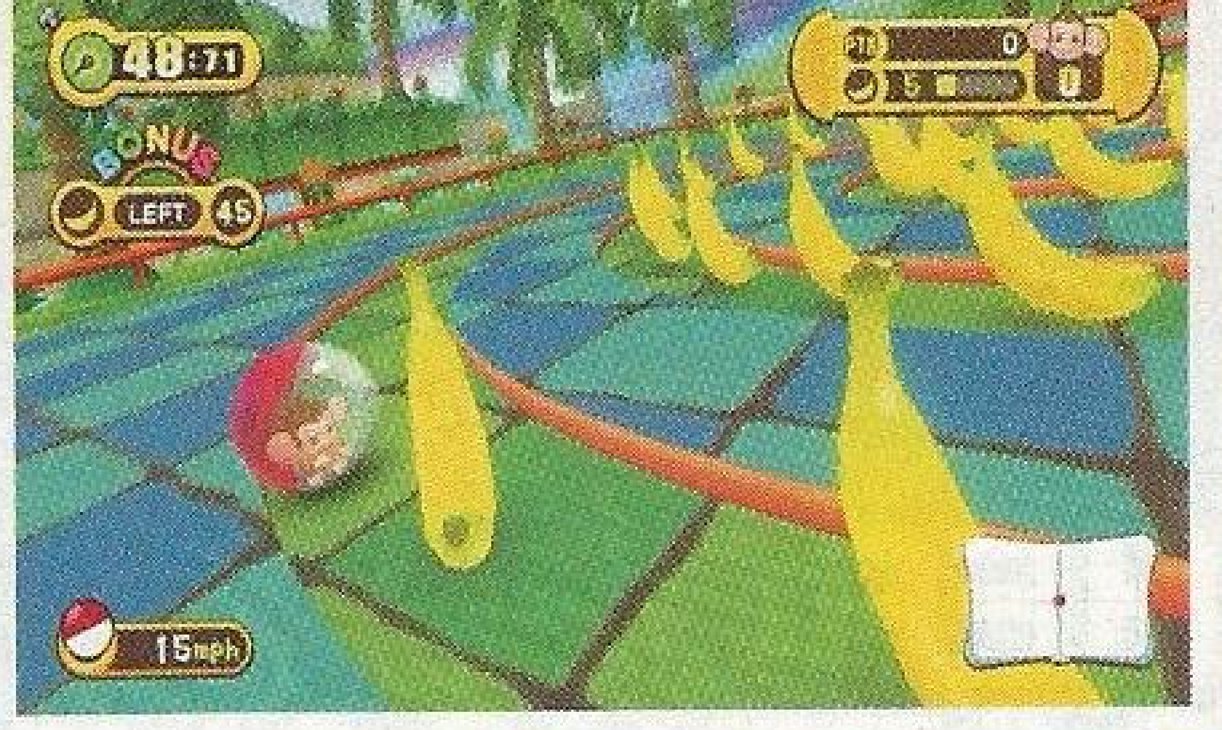
XBOX 360
SUPREME COMMANDER 2
SQUARE ENIX

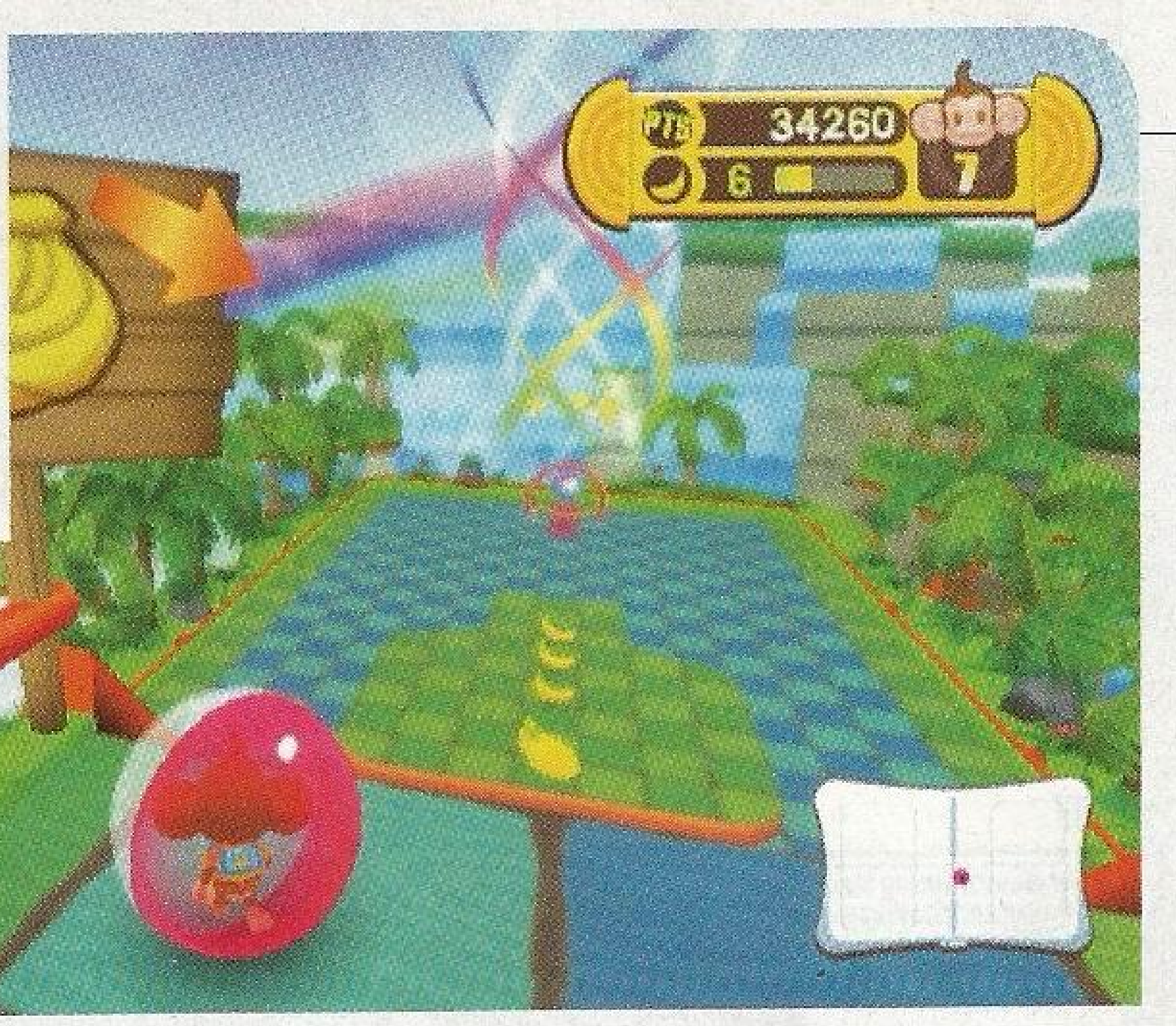
Supreme Commander 2 może i nie zarządził, ale sterowanie jest tak proste, że konsolowi gracze nie będą z nim mieli żadnych problemów. Uproszczenia pozwalają na bezstresową rozgrywkę nawet na padach. Jednak nie są to ułatwienia, które wprowadzono specjalnie dla wersji konsolowej. Tak po prostu wygląda Supreme Commander 2. Tylko, że PCtowi gracze liczyli na rozbudowany i skomplikowany tytuł. Na forach od razu pojawiły się komentarze, że to wina X360, bo gra została uproszczona i straciła swój niepowtarzalny klimat. Rozgrywka faktycznie nie należy do najtrudniejszych i ciężko w Supreme Commander 2 doszukiwać się taktycznej głębi, choć jak wspomniałem w głównym tekście, sporo tu miejsca na kreatywność graczy. Nie przekonuje to jednak miłośników komputerów, którzy na nas przerzucili odpowiedzialność za cięcia w zawartości gry. Bardzo przepraszamy.



CHRIS TAYLOR czyli szef Gas Powered Games jest uwielbiany przez pecetowców za dwie niezwykle udane gry: strategię Total Annihilation oraz hack'n slasha Dungeon Siege. Pierwszy Supreme Commander również zbierał na PC wysokie noty.







SUPER MONKEY BALL STEP AND ROLL

NOWY KONTROLER TO ZA MAŁO

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Sega
- Producent: Sega
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

MIELU: Do Wii są w stanie przyciągnąć mnie tylko takie tytuły, jak Muramasa: The Demon Blade, czy nadchodzący jRPG The Last Story. Małpy są całkiem zabawne, ale to gra dla młodszych graczy, którzy nie dostrzegą niedoróbek. Może i pierwszy kwadrans z tym tytułem wydaje się zabawny, jednak nie ma w nim niczego, co mogłoby być grywalne przez kilka godzin, a od gier (nawet na Wii) oczekuję choć dwóch wieczorów przed telewizorem, więc 6/10

W czasach poprzedniej konsoli Nintendo seria Super Monkey Ball była moim oczkiem w głowie. Powiedzieć, że bawiłem się przy niej dobrze, to spore niedopowiedzenie. Niestety sporo wody zdążyło już upłynąć w Wiśle, a formuła nie zmieniła się ani na jotę. Wraz z przesiadką na Wii do gry wszedł oczywiście wiilot, teraz Step & Roll rozszerza listę obsługiwanych gadżetów o Balance Board, ale nie wprowadziło to oczekiwanej świeżości. Obsługą dechy byłem mocno zaintrygowany, na papierze patent brzmiał doskonale. W końcu gra, w której przechyla się planszę tak, by sfera z małpką poturlała się w pożądanym kierunku, wydaje się wymarzona dla tego typu kontrolera. Z początku sterowanie środkiem ciężkości własnego ciała całkiem mi się podobało, choć łatwe nie było. Wyobrażam sobie, że w pewnych ściśle określonych warunkach zabawa byłaby lepsza niż przy robieniu „jaskółek". Niestety, do grania na poważnie średnio się to nadaje, gdyż poziom trudności w Step & Roll dość niespodziewanie wystrzeliwuje pod samo sklepienie. Pierwsze trzy światy da się zaliczyć w godzinkę, ale następne trzy wymagają już nielichej precyzji, której desce niestety brakuje. Trzeba się przesiąść na wiilota, ale to rozwiązanie połowiczne, bo… kiedy gracie pilotem zamiast dechą, na planszach pojawiają się dodatkowe przeszkody! Tak więc w sumie wychodzi na to samo. SMB wbrew pozorom nigdy nie było łatwą zabawką, ale tak nagły skok poziomu trudności w tej części nieprzyjemnie mnie zaskoczył. Zatęskniłem za precyzyjną gałką analogową.

LEPIEJ W BRYDŻA

Gwoździem programu jest tryb Solo, składający się z sześciu wcześniej wspomnianych światów. Są to dość typowe, oparte o żywioły krainy, ale na tła, choć dość ładnie wykonane, i tak raczej nie zwraca się uwagi. Zresztą na mój gust użyto przy nich zbyt dużo blura – czułem się, jakbym miał wadę wzroku. Da się również bawić w kooperacji, a dla masochistów (eufemistycznie zwanych graczami hardkorowymi) przygotowano maraton, gdzie należy zaliczyć cały świat na jednym życiu. Godziny treningu zdecydowanie wymagane. To wszystko to jedna strona medalu. Druga to wesołe mini-gierki z małpkami dla czterech graczy. Część z nich korzysta z wiilota, część z podpiętej do niego gruchy, a do większości da się również zaprząc BB, choć oczywiście tylko jedna osoba może korzystać z dechy. Mini-gierek jest całkiem dużo, z pewnością więcej niż palców u małpich stóp, ale ich jakość pozostawia sporo do życzenia. Kilka jest spoko, kilka innych trochę gorszych, ale są też takie, które absolutnie do niczego się nie nadają. Poza tym, jeśli ktoś naprawdę chce mini-gierek, nie widzę powodu, by miał grać w coś innego, niż nieśmiertelne Wario Ware.

Summa summarum, Step & Roll to kolorowa i wesoła gierka, która przetestuje bezlitośnie Waszą zręczność. Tryb Solo wciąż oferuje wykręcone i ultratrudne plansze, problem w tym, że dostajemy taki zestaw po raz co najmniej czwarty. A wszystkie dodatki zwyczajnie nie zdają egzaminu. Chyba taniej i lepiej wyhaczyć jedną ze starszych części. ■■

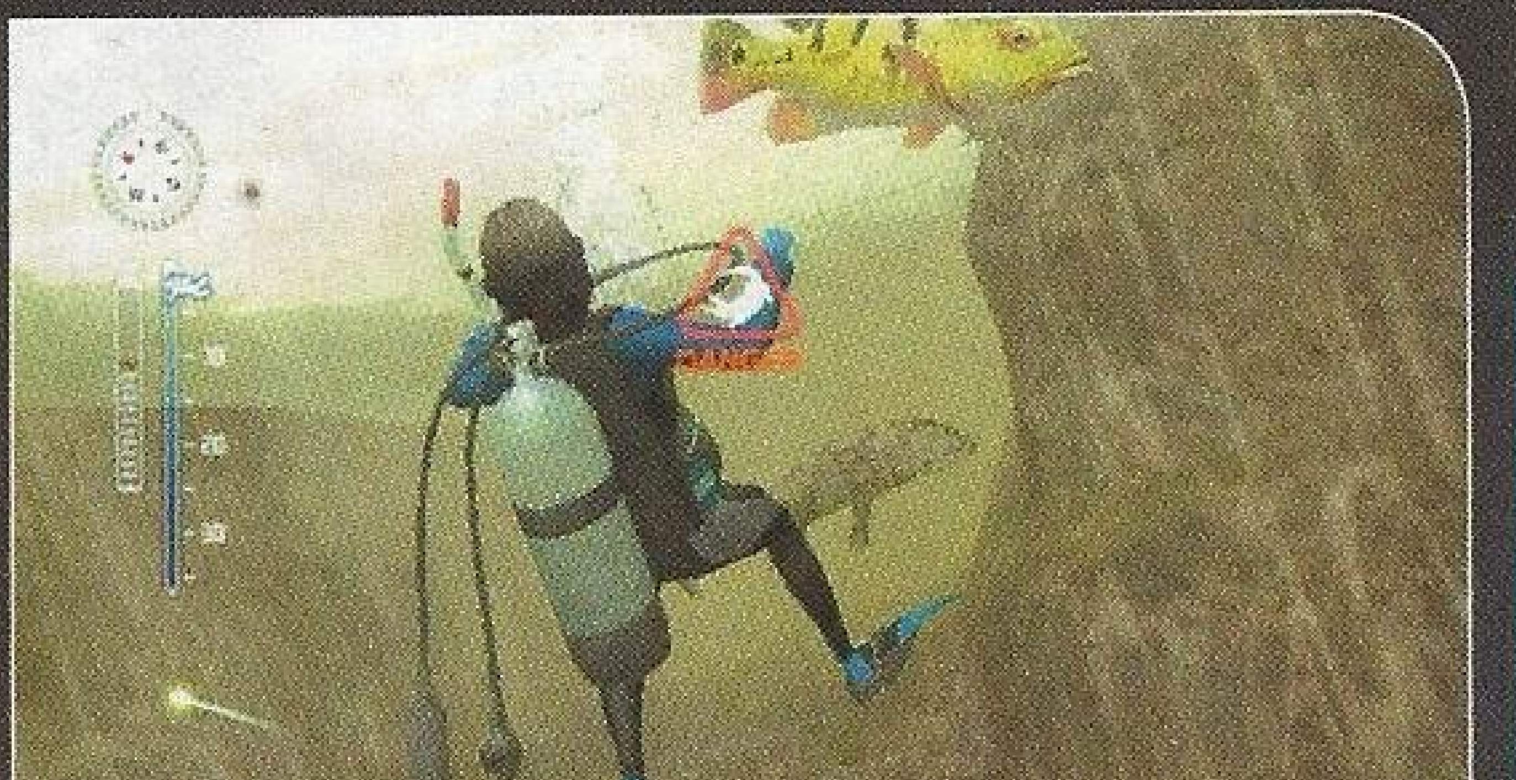
OCENA 6.1/10

+ OBSŁUGA BALANCE BOARD, PRAWDZIWA ZRĘCZNOŚCIÓWKA
− POZIOM TRUDNOŚCI Z KOSMOSU, BB MAŁO PRECYZYJNE

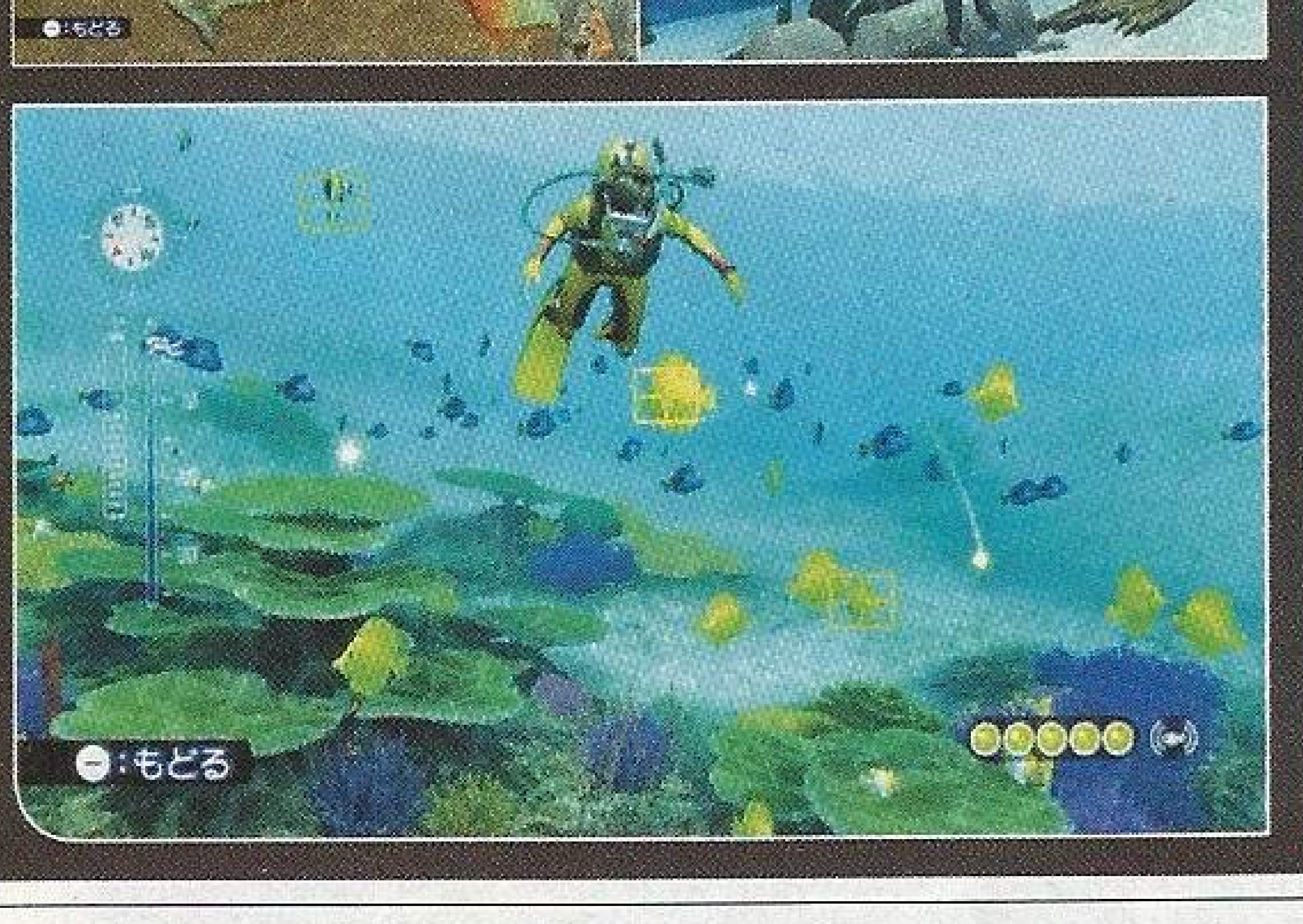
SERIA TROCHĘ STRACIŁA NA MAGII

ENDLESS OCEAN 2: ADVENTURES OF THE DEEP

SEQUEL NAJLEPSZEJ GRY RELAKSACYJNEJ



OCENOŻERCY Na wypadek, gdyby ktoś wziął się za wnikliwą analizę ostatnich ocen gier na Wii: tak, przy EC2 bawiłem się nieco lepiej niż przy Tatsunoko vs. Capcom. Sam jestem tym faktem zdziwiony.



txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Arika
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

MIELU: Wakacje od grania? Tym właśnie jest druga część Endless Ocean. Nie ma tu wybuchów, nie ma urywanych głów, jest za to nurkowanie, podziwianie podwodnego świata i takie tam podobne zamulanie. Potraktujcie tę grę w ten sam sposób, co Afrika na PlayStation 3, jako okazję do wybrania się wirtualnie w świat dzikiej przyrody, czego raczej nie zrobicie w rzeczywistości (choć gorąco zachęcam). Dorośli mogą rozważyć zakup dzieciom, walory edukacyjne EO2 ma spore. 7/10

Vitality Sensor jeszcze się nie ukazał, o tak zwanych „grach" go obsługujących nawet nie słyszeliśmy, a mimo to Wii dostaje już drugi świetny tytuł relaksacyjny. Przynajmniej do pierwszego Endless Ocean to określenie idealnie pasowało, ponieważ spokojne nurkowanie w celu lepszego poznania fauny i wydobycia starych rupieci z dnia w dziwny acz przyjemny sposób odprężało. To uczucie wciąż jest obecne w Adventures of the Deep, ale gra oferuje o wiele więcej, również dla tych, którzy lubią mieć przed sobą konkretny cel.

Przede wszystkim dorzucono całkiem zajmującą historię, w której główną rolę grają przekazywane z ust do ust podania, starożytne artefakty oraz zagadkowa śmierć sprzed kilkunastu lat. W związku z tym gracz zagłębi się nie tylko w mroźne wody Arktyki czy rzeki Ameryki Południowej, ale spenetruje również przepiękne rafy koralowe, osiadłe na dnie wraki, zatopione ruiny miast czy nawet podwodne zamki. Momentami można pomyśleć, że to taki Tomb Raider pod wodą. Co więcej, znajdzie się tu również kilka zagadek, choć trzeba podkreślić, że bardzo prostych i nie sprawią nikomu problemu. Czasem trzeba też się bronić przed rekinami, czy innymi drapieżnikami – do tego służy odstraszające urządzenie, przypominające pistolet. To tylko kilka przykładów na to, jak wiele nowych patentów znalazło się w drugim Endless Ocean. Tylko nie oczekujcie od zmagań z rekinami jakichś wielkich emocji – to w żadnym wypadku nie jest gra akcji. Chociaż jedno czy dwa QTE tu znajdziecie.

EKOSYSTEM

Mimo wielu nowinek, EC to wciąż przede wszystkim ogromna encyklopedia podwodnego życia i sporych rozmiarów sandbox, choć w tym wypadku lepsze byłoby określenie „fish tank". Wątek przygodowy istnieje, ale zajmie Wam może dwa wieczory – błędem byłoby jednak odkładanie wtedy gry na półkę. Na odkrycie czekają zatopione monety, setki gatunków zwierząt morskich, podwodne jaskinie i zupełnie naziemne plaże. Można przyjmować zlecenia od poszukiwaczy skarbów albo turystów, którzy potrzebują przewodnika podczas nurkowania. Za bazę wypadową służy mała, urocza wysepka, którą za zarobione pieniądze da się całkiem milutko urządzić. Na szczycie tego tortu znajduje się multiplayer online – można sobie z kumplem popływać i poplotkować poprzez WiiSpeak. Do sterowania potrzeba jedynie wiilota, więc nic nie stoi na przeszkodzie, by drugą dłoń wykorzystać do zajadania się chipsami, chociażby. Na uwagę zasługuje również świetny, instrumentalny soundtrack oraz grafika, która wprawdzie na lądzie nieco słabuje, ale i tak w dziedzinie „realizm" na tej konsoli ma niewiele sobie równych. Zdaję sobie sprawę, że to strasznie nietypowa pozycja i trudno zaryzykować zakup, ale jeśli już płyta trafi w Wasze ręce, myślę że spędzicie przy niej sporo odprężających wieczorów. ■■

OCENA 7.7/10

+ GRAFIKA, CIEKAWA PRZYGODA, MASA RZECZY DO ROBOTY
− SKOKÓW ADRENALINY TU NIE ZNAJDZIECIE, BRAK LEKTORÓW

SPORY POSTĘP OD PIERWSZEJ CZĘŚCI

NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE

TRAVIS IS BACK AND ABOUT TO MAKE YOU HIS BITCH

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Rising Star
- Producent: Grasshopper
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 30 kwietnia
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA	■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK	■■■■■■■■■■□
MIÓD	■■■■■■■■■■□
DESIGN	■■■■■■■■■■□

MIELU: Desperate Struggle jest bigger, better i przede wszystkim more badass, choć motywy, którymi zachwyca się Kaxi mnie trochę odrzucały. Suda 51 ma specyficzne poczucie humoru i nie zawsze łapię jego żarty. Niemniej grało mi się lepiej niż w pierwszą część, może dlatego, że tym razem przygody Travisa są naprawdę krwawe. Nie najlepiej świadczy to o mnie, ale cóż, uwielbiam gdy krew tryska na prawo i lewo, a bohater odcina przeciwnikom różne części ciała. Nie czekam na wersję na Natala i Move (wierzę, że się takowa ukaże), NMH2 na Wii wygląda świetnie, nie potrzebuje jej w HD. 8/10

Goichi Suda, twórca NMH, to w branży gier video gwiazdor. Jeden z najbardziej znanych japońskich producentów, wymieniany tuż obok takich postaci, jak Shinji Mikami czy Tomonobu Itagaki. Coś Sudę od nich jednak różni. Otóż jego produkcje z reguły nie sprzedają się dobrze. No More Heroes na Wii to jego największy kasowy sukces i pierwszy tytuł, który zarobił wystarczająco dużo, by usprawiedliwić powstanie kontynuacji. A te pi razy oko pół miliona sprzedanych kopii to też nie jest jakaś rzucająca o glebę ilość. Renomę Suda sobie jednak wyrobił, gdyż jego gier nie da się pomylić z niczym innym. Facet nie boi się realizować swoich odważnych, a najczęściej po prostu dziwacznych pomysłów. Desperate Struggle to jak dotąd najlepszy tego przykład. Jeśli zaszokował Was zwiastun NMH2, w którym Suda siedzi na kiblu, a stojąca obok sekretarka przemawia jego głosem, to przed zakupem gry zaopatrzcie się w środku uspokajające lub skonsultujcie się z lekarzem bądź farmaceutą...

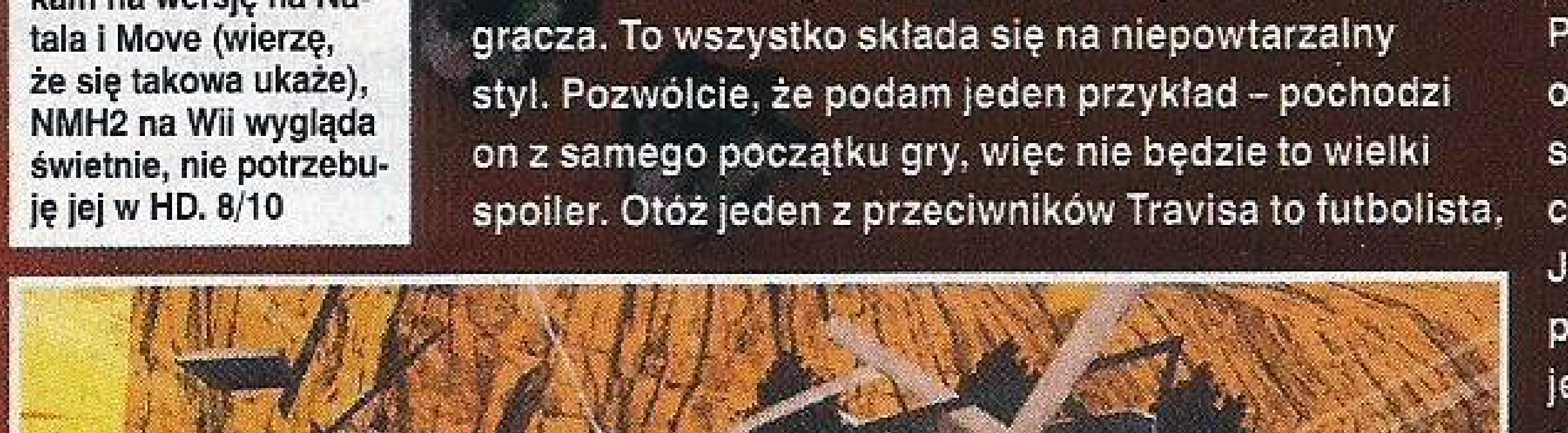
BOKI ZRYWAĆ

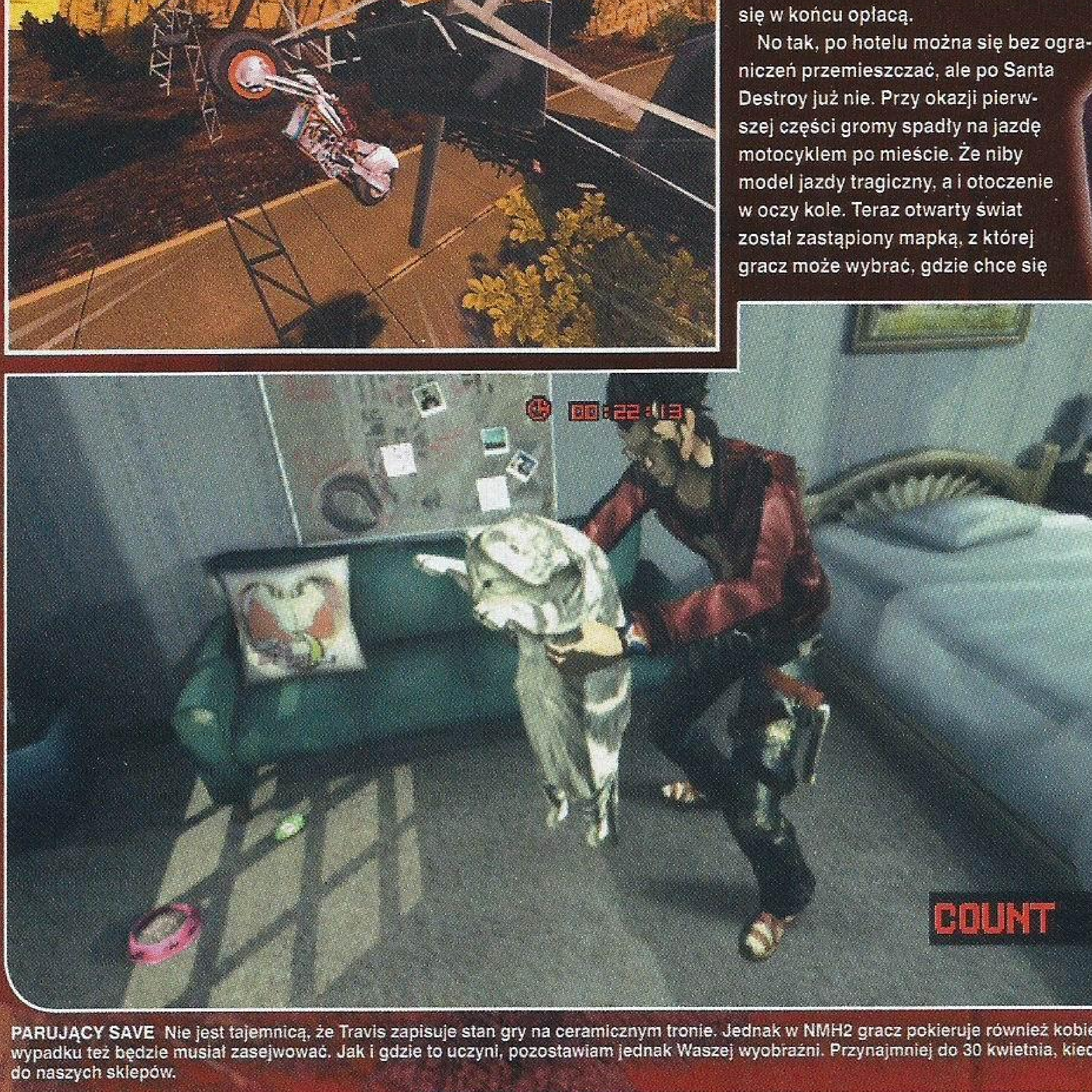
Przejdę od razu do sedna. NMH2 nie jest doskonałą grą. Jest za to najlepszym zbiorem makabrycznych gagów, niewybrednych dowcipów i soczystych odzywek. Co rusz autorzy wydają się puszczać oko do gracza, raz drwiąc z konwencji, raz z siebie, kiedy indziej z samego gracza. To wszystko składa się na niepowtarzalny styl. Pozwólcie, że podam jeden przykład – pochodzi on z samego początku gry, więc nie będzie to wielki spoiler. Otóż jeden z przeciwników Travisa to futbolista, wokół którego kręci się dwudziestka cycatych cheerleaderek. Do starcia ma dojść na boisku, jednak nagle koleś wraz z laskami wylatują (!) na orbitę (!!) i morfują się w wielkiego mecha (wtf?!). Ale to nie koniec. Travis rzuca coś w stylu „wiedziałem, że to może się wydarzyć", poczym wzywa własnego, przygotowanego wcześniej robota. Sens? Nie ma w tym żadnego, ale szczękę zbierałem z podłogi przez resztę popołudnia. Dalej nie jest gorzej. Co druga scenka to hektolitry krwi i ciągi kwiecistych przekleństw. Dlaczego co druga? Otóż akcja gry jest spięta przerywnikami, w których gracz słucha dramatycznych monologów prostytutki. Nie zdradzę kim ona jest, ale jako ciekawostkę podam fakt, że w każdej scence ma inną bieliznę.

W DOMOWYCH PIELESZACH

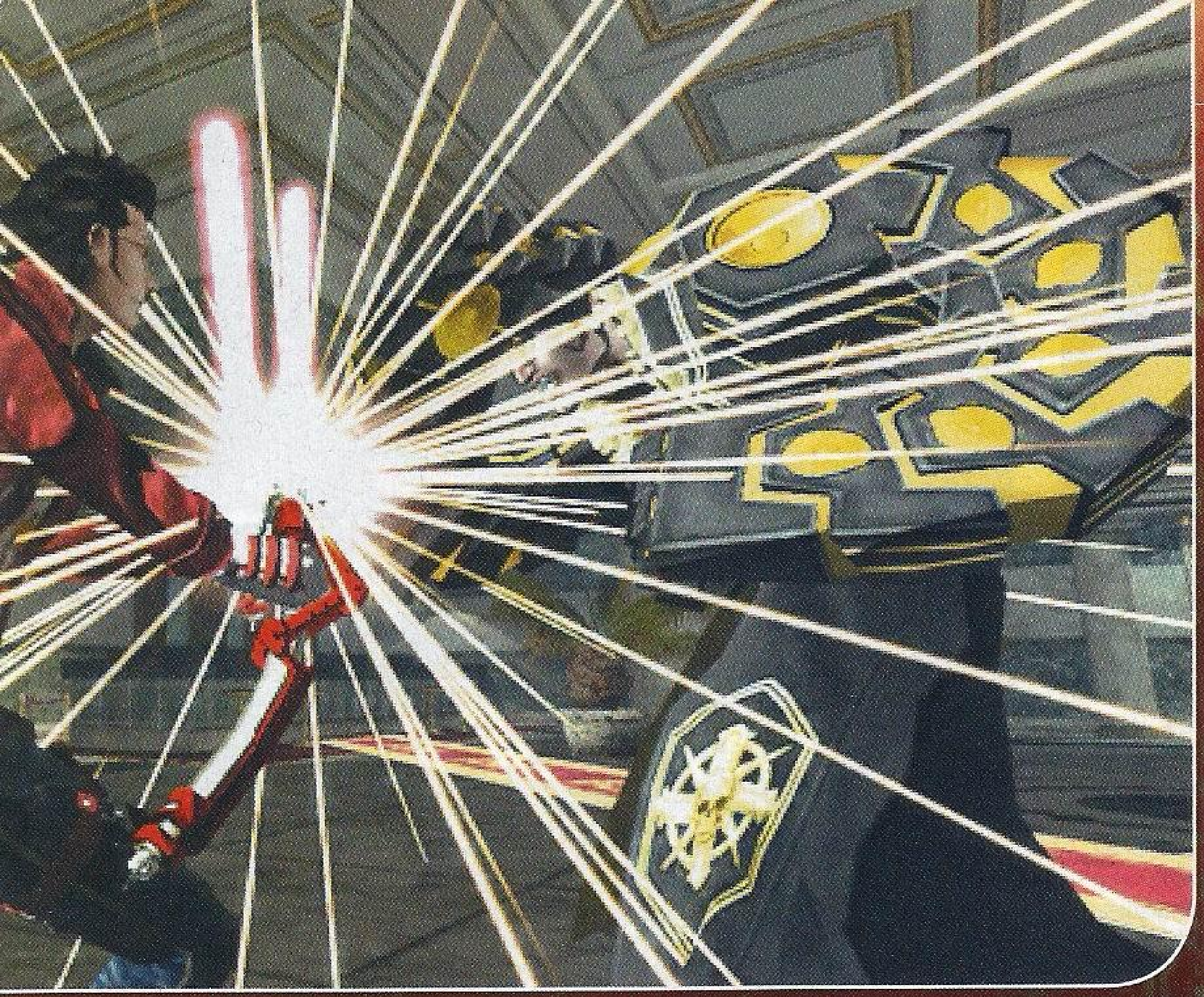
Aluzji seksualnych jest więcej. Zresztą „aluzje" to złe słowo. Na odkrycie czekają przecież sugestywne filmiki anime z pięcioma, ledwie nastoletnimi „wróżkami", które biusty pożyczyły od starszych koleżanek. Szczerze mówiąc, pomiędzy wybuchami śmiechu zastanawiałem się czy to w ogóle legalne. A tak przy okazji, owe czarodziejki są bohaterkami shootera 2D, mini-gierki dostępnej w pokoju Travisa. Tym razem po mieszkaniu można swobodnie się poruszać, urozmaicając sobie czas pomiędzy kolejnymi walkami. Poza wspomnianym telewizorem, do dyspozycji jest oczywiście szafa z ciuchami, półeczka z czasopismami oraz łazienka, gdzie warto usiąść i spuścić cieplutkiego save'a. Najważniejsza w domu jest jednak Jeane, kotka Travisa, której się niestety od czasu pierwszej części nieco przytyło i teraz trzeba pomóc jej schudnąć. Powiem tylko, że te regularne ćwiczenia się w końcu opłacą.

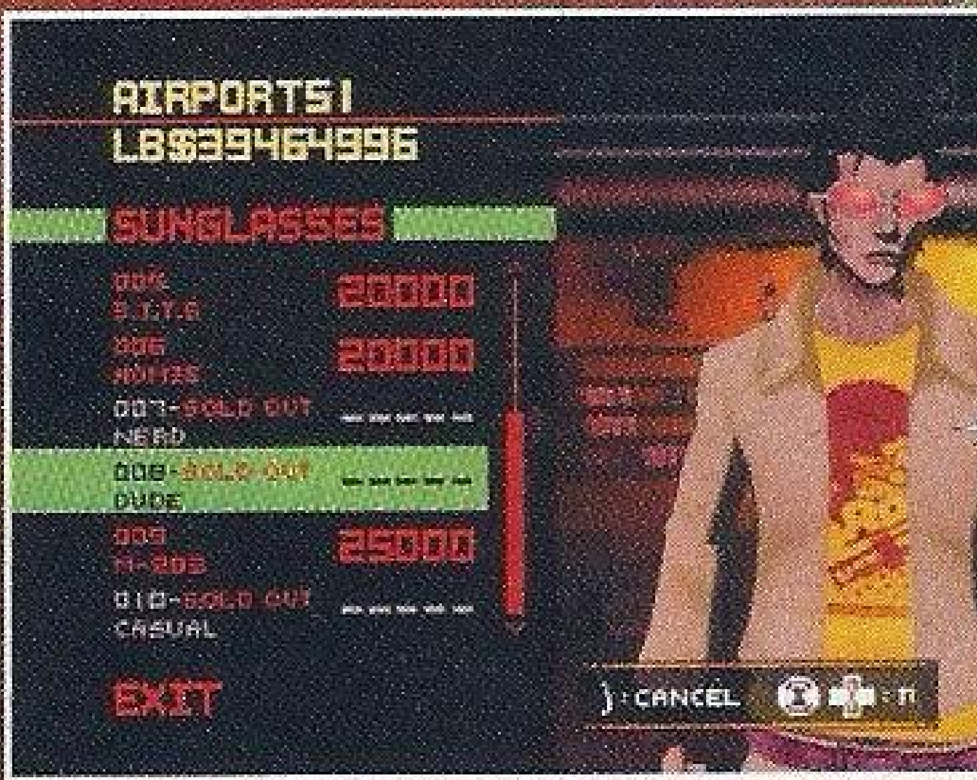
No tak, po hotelu można się bez ograniczeń przemieszczać, ale po Santa Destroy już nie. Przy okazji pierwszej części gromy spadły na jazdę motocyklem po mieście. Że niby model jazdy tragiczny, a i otoczenie w oczy kole. Teraz otwarty świat został zastąpiony mapką, z której gracz może wybrać, gdzie chce się udać. Jest oczywiście siłownia, sklep z ciuchami, poboczne misje, i tak dalej. Problem w tym, że wraz z otwartym miastem zniknęły również obowiązkowe wpłaty na konto przed każdą walką. W związku z tym da się podchodzić do jednego pojedynku za drugim, popychając historię naprzód w szaleńczym tempie. I choć w końcu trzeba będzie się zatrzymać, by zarobić nieco kasy i podpakować Travisa, to niszczy to całkowicie płynność zabawy. Jeśli ktoś sam sobie nie narzuci innego tempa, może przebić się przez trzy czwarte gry, a potem spędzić kilka godzin



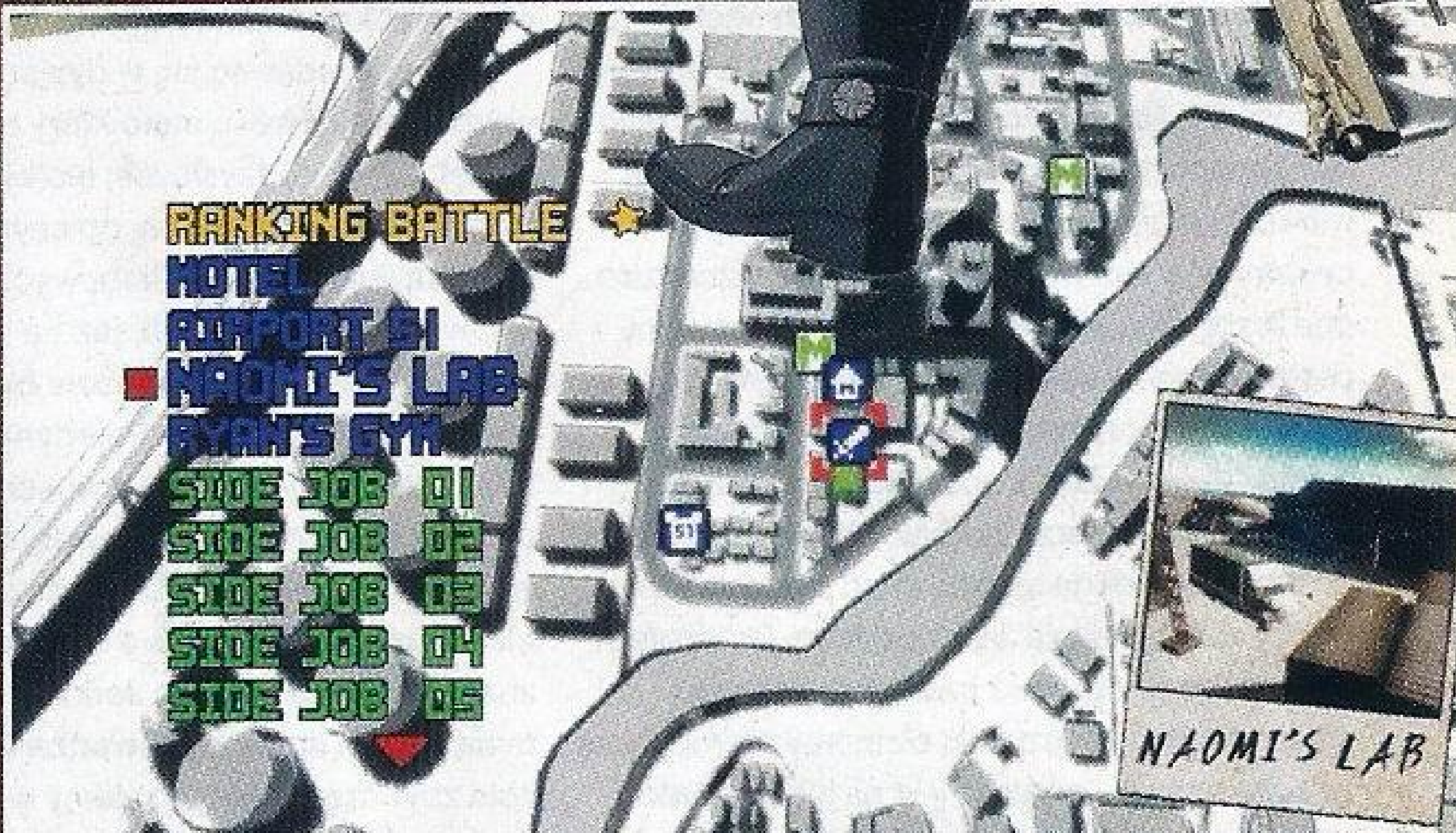


PARUJĄCY SAVE Nie jest tajemnicą, że Travis zapisuje stan gry na ceramicznym tronie. Jednak w NMH2 gracz pokieruje również kobietą i w tym wypadku też będzie musiał zasejwować. Jak i gdzie to uczyni, pozostawiam jednak Waszej wyobraźni. Przynajmniej do 30 kwietnia, kiedy gra trafi do naszych sklepów.



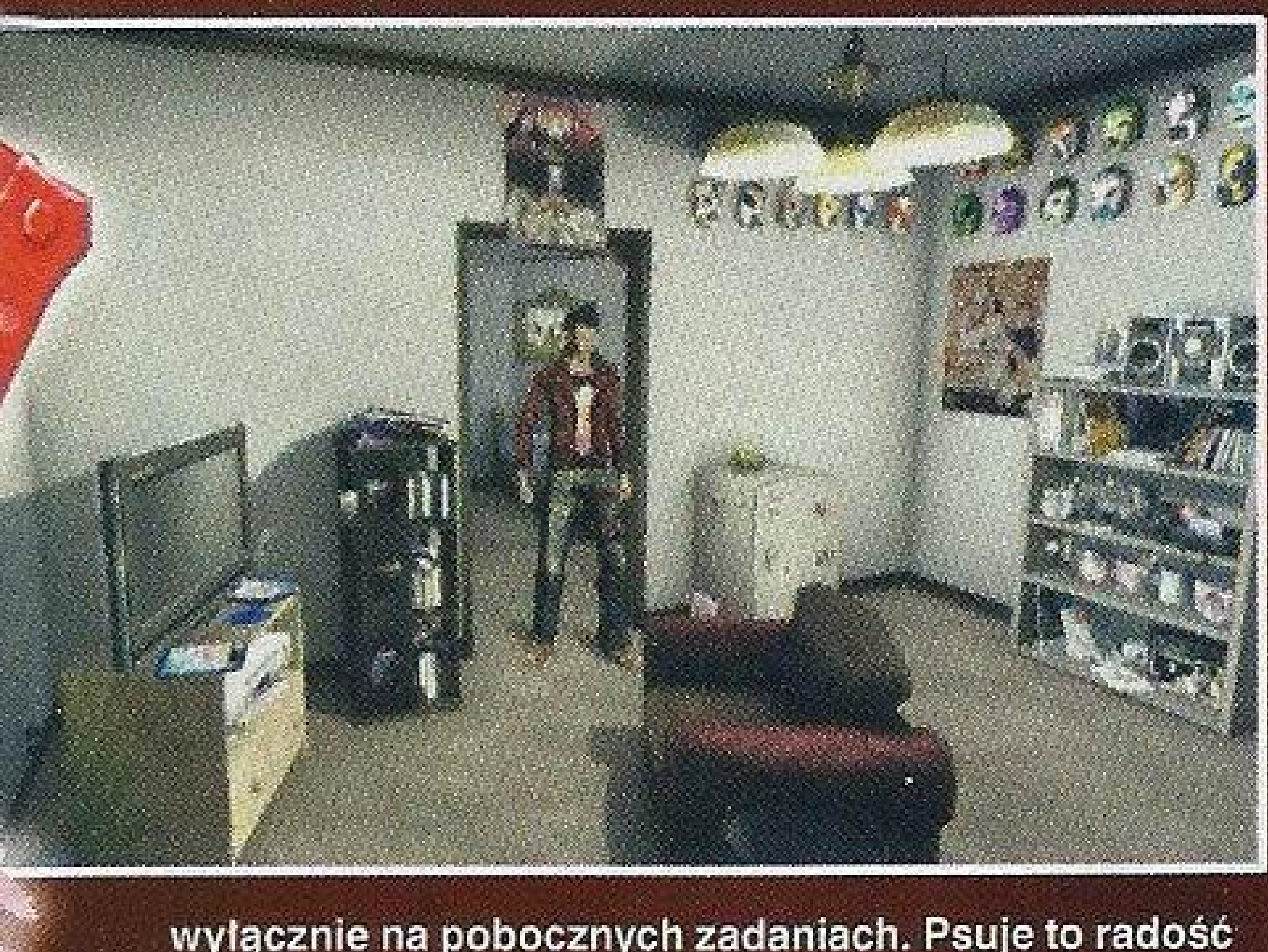


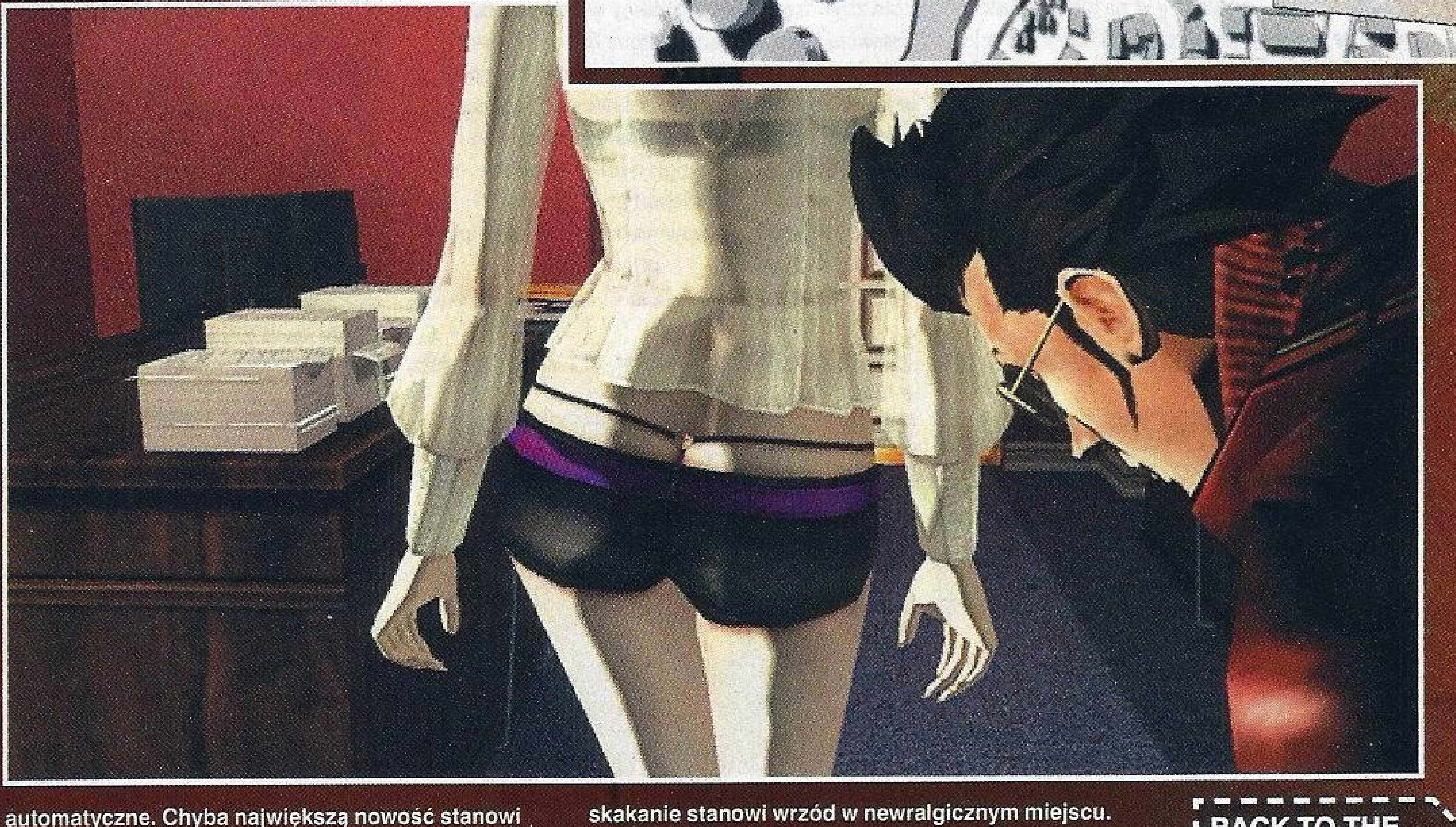
EKSPLORACJA Grając w NMH2, tęskniłem za swobodnym bieganiem po Santa Destroy. Znajdywanie ciuchów w zaułkach i kubłach na śmieci było naprawdę fajne, teraz za wszystko trzeba płacić. Ech, życie.



WIEDZA TAJEMNA Pierwsza część przygód Travisa pojawi się niedługo na HD-genach (na razie tylko w Japonii), ale Suda już zapowiedział, że jeśli popełni kiedyś NMH3, to na następną konsolę Nintendo. Co więcej, wspominał już o tym kilkukrotnie.

PORTS I
33464996
GLASSES
20000
20000
OLD OUT
OLD OUT
25000
: CANCEL
: Tl





wyłącznie na pobocznych zadaniach. Psuje to radość z oczekiwania na kolejne starcie, które było składową sukcesu pierwszego NMH.

KREW, DUŻO KRWI

Na szczęście sama walka nie straciła na sytości, a nawet sporo zyskała. Głównie dlatego, że zniknęła cenzura dręcząca japońskie i europejskie wydanie NMH1. Teraz krew tryska wysokociśnieniowymi fontannami, aż się serce raduje. Travis pozbawia rąk, głów, całych tułowi, a nawet zamienia się w tygrysa i zagryza wrogów. Kiedy w jego ręce trafiają podwójne katany, zabawy jest jeszcze więcej. Ekran rozjaśniają efektowne smugi świetlnych ostrzy, a powietrze gęstnieje od latających kończyn i rzucanych przekleństw. Oczywiście cała ta brutalność jest mocno (bardzo mocno!) przerysowana, ale i tak gra jest przeznaczona wyłącznie dla dorosłych.

WALKA NIE STRACIŁA NA SYTOŚCI, A NAWET SPORO ZYSKAŁA. GŁÓWNIE DLATEGO, ŻE ZNIKNĘŁA CENZURA DRĘCZĄCA JAPOŃSKIE I EUROPEJSKIE WYDANIE NO MORE HEROES

W samym systemie nie zmieniło się za wiele, generalnie poprawiono coś tu, dodano coś tam. Travis zyskał kilka nowych ruchów i mocy specjalnych, pogmerano też trochę przy blokowaniu, które nie jest teraz aż tak automatyczne. Chyba największą nowość stanowi obsługa Classic Controllera, ale nie wiem kto chciałby wykonywać te wszystkie soczyste finishery za pomocą gałek analogowych. Na szczęście potrzebną dawkę świeżości wprowadzają nowi przeciwnicy, zaprojektowani przez chorego geniusza bossowie, a także dwa epizody, w których gracz przejmuje kontrolę nad znajomymi Travisa. Sporo można powiedzieć (również złego) o tej grze, ale na pewno nie to, że jest nudna. Poza głównym wątkiem są oczywiście 8-bitowe mini-gierki, o których więcej w ramce, i poboczne misje, a po ukończeniu przygody pojawi się dodatkowy poziom trudności oraz nowy tryb zabawy.

SZLIF

Można też niestety stwierdzić, że jest niedopracowana. Sam trzon rozgrywki jest genialny, stare bolączki wyeliminowano, ale sporo tu nowych, mniejszych lub większych niedoróbek. Taka kamera na przykład do idealnych nie należy. Te kilka elementów platformowych, o których nie napiszę więcej, by nie spoilować, na papierze brzmi świetnie, ale przez spaszczone skakanie stanowi wrzód w newralgicznym miejscu. Ucieszyłem się też bardzo, gdy gra wreszcie pozwoliła mi usiąść za kierownicą motoru, ale po chwili okazało się, że te fragmenty wsadzono na siłę i nie wnoszą nic do zabawy. Mógłbym tak wymieniać jeszcze trochę, ale wtedy z krytyka zmieniłbym się w krytykanta.

Chcę Was tylko przygotować na to, że od strony technicznej grze do ideału sporo brakuje, mimo że autorzy wyciągnęli wnioski z błędów pierwszej części. Na szczęście żadna z tych wad nie powinna Was odrzucić od telewizora. Zresztą nie chcielibyście tego, ponieważ Desperate Struggle to kopalnia bezkompromisowo zrealizowanych pomysłów, prawdziwa gra od gracza dla graczy. Dla tych pamiętających czasy ośmiu bitów, lubiących wyzwania, klimat filmów Tarantino i relaksujące siekanie. Na korzyść gry przemawia również oprawa. Choć graficznie wciąż daleko do czołówki, to NMH2 jest zdecydowanie ładniejsze od jedynki, zresztą w tym przypadku liczy się przede wszystkim mistrzowski styl. Dodajcie do tego genialny dubbing i punk-rockową ścieżkę dźwiękową, by otrzymać produkt, którego nie powinien ominąć żaden szanujący się gracz. Nie tylko posiadacz Wii. ■■

OCENA **8.7/10**

+ KRWISTA, SYCĄCA, TOTALNIE WYWALONA W KOSMOS SIEKANKA
− STARE WADY ZASTĄPIONO NOWYMI

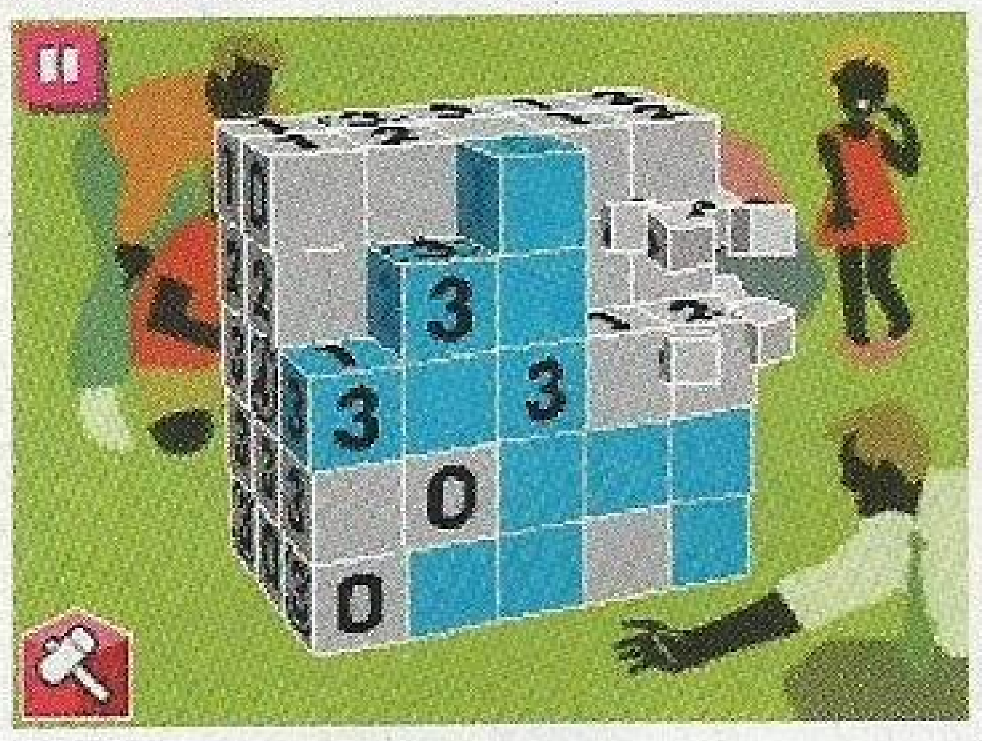
UMYSŁ SUDY OD ŚRODKA

BACK TO THE PAST

Charakterystyczną cechą NMH1 były prace, którymi musiał się parać Travis, by zarobić na kolejną rankingową walkę. Zbierał kokosy, zmywał graffiti z murów, tępił skorpiony i tak dalej. Zarobkowe minigierki w Desperate Struggle powracając, ale tym razem Goichi pojechał po całości i zrobił z nich… 8-bitowe produkcje! Dwuwymiarowe, rozpikselowane, z ubogą paletą barw! Aż się łezka w oku kręci. Tym bardziej, że przed uruchomieniem każdej z nich słychać dźwięk kasety wkładanej do magnetofonu. Po prostu klasa. Pomysł bardzo odważny, pokazujący jak pozytywnie porąbana jest ta gra, ale zrealizowany już tak sobie. Część gierek, jak zbieranie kokosów (platformówka) czy dowożenie pizzy (wyścigi), jest świetna, w inne zagracie raz i zapomnicie. Na szczęście możecie to uczynić, bo nie są obowiązkowe.

PICROSS 3D

▶ NDS // Nintendo



Gry logiczne już jakiś czas temu znalazły sobie nowy dom w postaci przenośnej konsoli Nintendo.

Rysik znakomicie nadaje się do ich obsługi, a szczególnie pomocny jest w takich tytułach, jak Picross 3D. Na czym polega ta gra? Na początku każdego poziomu mamy do czynienia z różnej wielkości prostopadłościanem z tajemniczymi cyframi przy każdym z jego brzegów. Oznaczają one liczbę elementów, jakie docelowo powinny zostać w każdej kolumnie. Resztę trzeba ręcznie wyburzyć, co przypomina ciosanie w drewnie, a przez to wyrzeźbić z początkowego kształtu jakąś figurkę. Autorzy zadbali, żeby były to przedmioty codziennego użytku, choć zdarzają się rzeczy znane jedynie Japończykom. Gra wsysa od samego początku, z czasem dochodzą wariacje cyfr – na przykład elementy nie mogą się ze sobą stykać – a całość jest na tyle rozbudowana, że powinna wystarczyć co najmniej na kilkanaście godzin gry. Oczywiście trzeba mieć elementarną choćby wyobraźnię przestrzenną, bo Picross nie wybacza błędów i odejmuje punkty z bezwzględnością surowego nauczyciela. Tytuł bezczelnie wyjął mi z życia szmat czasu i jedyne zastrzeżenia mogę mieć do miejscami niejasnych oznaczeń. A może to ja słabowałem? //**Gonzo**

8.2/10

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010

▶ NDS // THQ

John Morrison
Kofi Kingston

Spocone osiłki i walki przypominające jarmarczny festyn – trudno o bardziej obraźliwy opis wrestlingu, choć wiele osób przy każdej okazji lubi poniżać tę dyscyplinę... rozrywki.

Nie będę wdawać się w dywagacje, bo ponad wszelką wątpliwość mało który rodzaj „walki", nawet jeśli w cudzysłowie, lepiej nadaje się na grę video. Mamy tutaj do czynienia z rozbudowaną licencją, wrestlingowych supergwiazd jest wystarczająco dużo, jak na grę handheldową, a i stacjonarne konsole by się za taką zawartość nie obraziły. Pojedynki wyglądają fantastycznie, jak na możliwości DSa, poprzedzają je efektowne intra zawodników, a ich sylwetki nie narzekają na brak szczegółów. Nawet nie trzeba mocno mrużyć oczu, żeby rozpoznać Batistę czy Chrisa Jericho. Rozczarował mnie jednak sposób prowadzenia walk, bo konsola zbyt często ma problemy w prawidłową detekcją kolizji, przez co ciosy nie trafiają przeciwnika i łatwo narazić się na kontrę. Postacie reagują z zauważalnym opóźnieniem, co jeszcze mocniej irytuje odbierając przyjemność z gry. Fanatycy wrestlingu z powodzeniem znajdą lepsze tytuły, niestety tym razem DS nie stał się oazą efektownych rzutów i dźwigni. Choćby tych udawanych. //**Gonzo**

5.5/10

POKEMON HEARTGOLD/SOULSILVER

▶ NDS // Nintendo

Nie wiem, czy powinienem się cieszyć, że formuła Pokemonów nie działa już na mnie tak uzależniająco, jak niegdyś.

Potrafiłem rzucić w kąt największe gry i zaszyć się w kącie z GBA i godzinami zakuwać stworki w pokeballe. Nie, naprawdę. Cóż, najwyraźniej każdy powolutku dziadzieje i w odświeżone wersje Pokemonów grałem bez większego sentymentu. No, może momentami żałowałem, że nie mam paru lat mniej, bo HeartGold i SoulSilver to zdecydowanie najlepiej wykonane gry w serii, oferujące właściwie nieskończony czas zabawy. Ulepszenia w rodzaju włączania automatycznego biegu czy poszerzonej listy podręcznych przedmiotów mogą budzić uśmiech politowania, ale one naprawdę czynią rozgrywkę dużo przyjemniejszą. Zamiast użerać się z mechanizmami, można w spokoju skupić się na byciu trenerem pokemonów. Największą atrakcją jest bez wątpienia Pokewalker, czyli całkiem realna kulka do noszenia własnego stworka zawsze przy sobie. Nabijamy przez to jego doświadczenie, a także zyskujemy walutę, którą można przeznaczyć na przykład na odkrywanie mapy. Fantastyczna sprawa dla młodszych graczy, wzbogaca grę i podbija ocenę.

//**Gonzo**

8.0/10

SO BLONDE: BACK TO THE ISLAND

▶ NDS // dtp

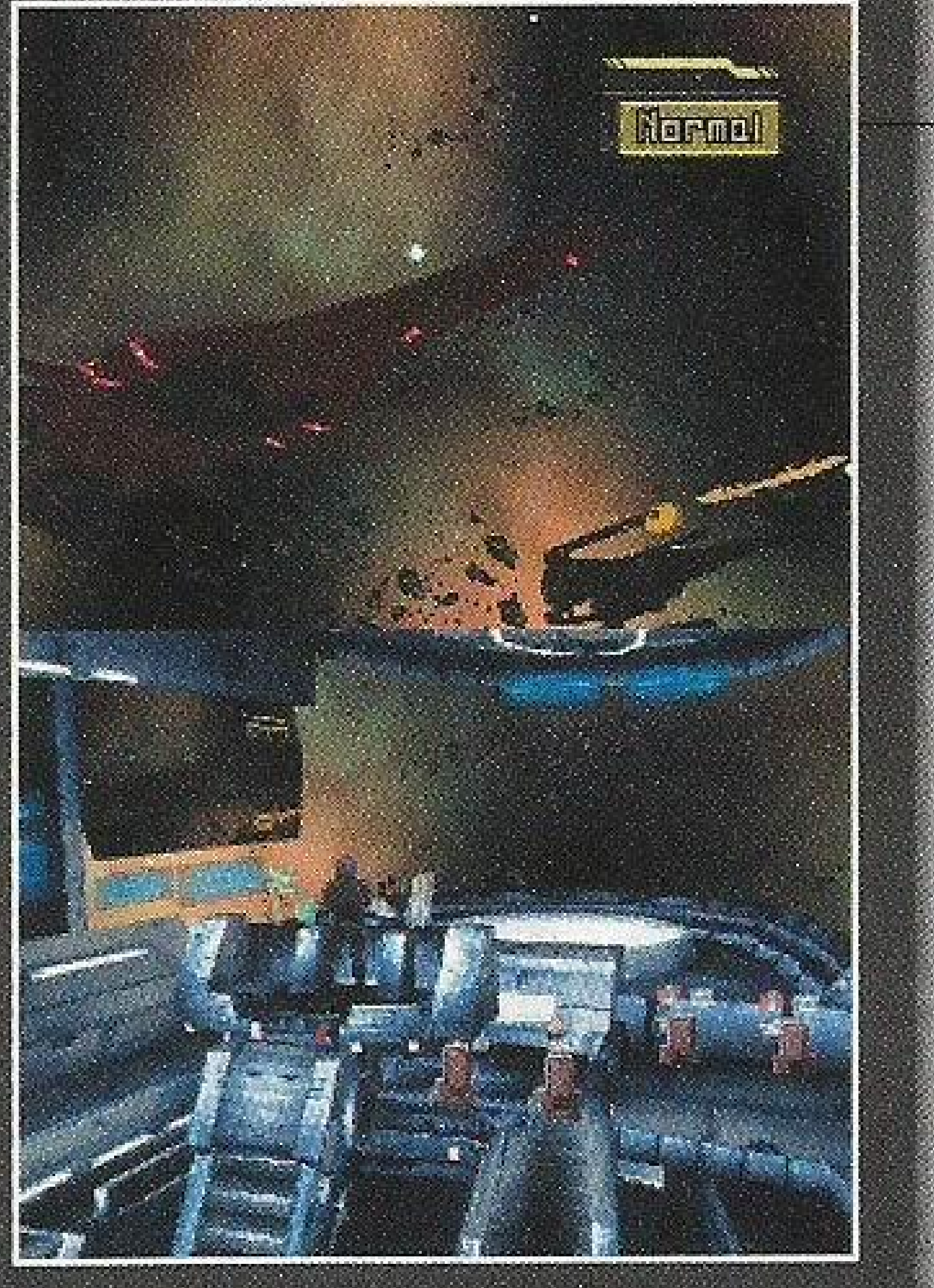
Przygodówki, podobnie jak gry logiczne, znalazły w Deesji nową ojczyznę, ale muszę z bólem stwierdzić, że staroszkolne błądzenie po miejscówkach i szukanie przedmiotów jest zabawne tylko w jednym przypadku.

Kiedy historia jest interesująca, a do tego zabawna. Niedawno z przyjemnością ukończyłem odnowione Secret of Monkey Island, odświeżony Broken Sword to także kawał świetnego kodu, a współautor tego drugiego maczał też palce w So Blonde: Back to the Island. Wyszło nie najgorzej, choć trudno utożsamić się z roztrzepaną blondynką, która w wyniku sztormu budzi się na tajemniczej wyspie. Niestety, nie naga. Dziewczyna musi nauczyć się żyć bez luksusów i mieć przy sobie łopatkę w razie gdyby potrzeby fizjologiczne dawały o sobie znać. Scenariusz wybiega zdecydowanie poza powyższy opis, jest całkiem niezły i zabawny, choć nie wciągnął mnie jakoś nadzwyczajne. Grałem bardziej chcąc zobaczyć jak najwięcej ślicznie wykonanych teł, niż dowiedzieć się, co nasza blondynka ma do powiedzenia. Choć jej przytyk do „Zagubionych" był trafny. So Blonde nie zaskoczy nikogo, kto raz widział grę przygodową, ale dla miłośników takich klimatów stanowi ciekawą propozycję.

//**Gonzo**

6.8/10

Those fools...
They forget their place.



INFINITE SPACE

MOŻE I NIKT NIE USŁYSZY TWOJEGO KRZYKU W KOSMOSIE

txt: GONZO

NDS

- Wydawca: Sega
- Producent: Platinium
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

GULASH: Mam wrażenie, że ekipa tworząca tę grę miała i ma sporo pomysłów i o wiele za niski budżet, by Infinite Space ukazało się na innej konsoli, niż DS. Bo to jest swego rodzaju eksperyment – skomplikowany i rozbudowany kosmiczny erpeg ze statkami w roli głównej, który w „pełnej cenie" zatonąłby w sklepach. 7/10

Ale za to wszyscy będą cmokać z podziwu nad częściami statku, jaki posiadasz. Kreatywne umysły z PlatinumGames infekują kolejną konsolę, tym razem za pomocą jRPG, statków kosmicznych i kilkunastoletniego bishonena. Jednak od początku czuć, że nie jest to kolejna próba uciągnięcia słabej historyjki przez japońską drezynę gier fabularnych, bo Yuri bardzo szybko mężnieje. O ile można w ogóle użyć tego stwierdzenia w odniesieniu do długowłosego blond-romantyka próbującego uratować siostrę... Główną postać da się przełknąć bez zbytniego popijania, a to uważam za spory sukces. Zresztą, wcale nie trzeba się z nim utożsamiać, bo równie ważną – a może ważniejszą – rolę odgrywa w Infinite Space statek, na pokładzie którego przyjdzie się nam rozbijać po rubieżach wszechświata.

Ciągle gram w Mass Effect 2, stąd możliwość przemierzania innej przestrzeni kosmicznej przywitałem z otwartymi ramionami. Historia potrzebuje trochę czasu, żeby się zazębić i raczej nie porwie tłumów, ale to w niczym nie przeszkadza. Infinite Space jest tytułem zakrojonym na szeroką skalę, Yuri może przebierać wśród ponad setki ulepszeń statku i podobnej liczby współtowarzyszy podróży. Skala robi wrażenie na papierze, a co dopiero podczas samej gry! Co prawda trzeba trochę czasu, żeby się we wszystkim połapać, ale warto z głową rozbudowywać latającą twierdzę, bo niektóre pojedynki potrafią wytknąć wszystkie jej wady.

Walki rozgrywają się w czasie rzeczywistym, do wyboru mamy jedną z trzech możliwości działających na zasadzie „papier-nożyce-kamień". Nie ma tutaj wielkiej filozofii i często bywało tak, że pukałem w ekranik z musu – system zdecydowanie powinien być ciekawszy i bardziej angażujący gracza. Poza dbaniem o poprawną symbiozę elementów na pokładzie, w czasie walk trzeba zwracać uwagę przede wszystkim na pasek po lewej stronie sygnalizujący, co możemy zrobić. Najmniej punktów kosztuje unik, najmocniejszy atak to oczywiście monstrum pożerające kawał paska, ale i tak strategii w tym tyle, ile sensu w Prison Break.

Przemierzanie kosmosu ma olbrzymi urok, prawdopodobnie przez niedostępność zwykłemu śmiertelnikowi. PlatinumGames udało się uchwycić ten klimat, dołożyć doń ciekawe postacie i wszystko razem wcisnąć na carta. Obserwowanie międzygwiezdnych statków w pełnym trójwymiarze nigdy się nie znudzi, dialogi napisano (i przetłumaczono, bo Japończycy grają już niemal rok) z głową i nie ubliżają inteligencji gracza. Infinite Space nie jest żadną rewolucją, ale spokojnie się broni. ■■

OCENA **7.5/10**

+ MOŻLIWOŚCI ROZBUDOWY STATKU, INTERESUJĄCE POSTACIE
– MAŁO SATYSFAKCJONUJĄCE WALKI, MIEJSCAMI NUDA, NIERÓWNA

NIE W STRONĘ SŁOŃCA

Laser Accel 2
Lv 2
Laser
Single Atk
Select
Equip

PERFECT DARK

ODŚWIEŻONA WERSJA NAJLEPSZEJ GRY WSZECH CZASÓW

txt: **BLIZZ**

XBOX 360 /xbla

- Wydawca: Microsoft
- Producent: 4J Studios
- Liczba graczy: 1-4 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA	■■■■■■■■◧□
DŹWIĘK	■■■■■■■■■□
MIÓD	■■■■■■■■■■
DESIGN	■■■■■■■■■■

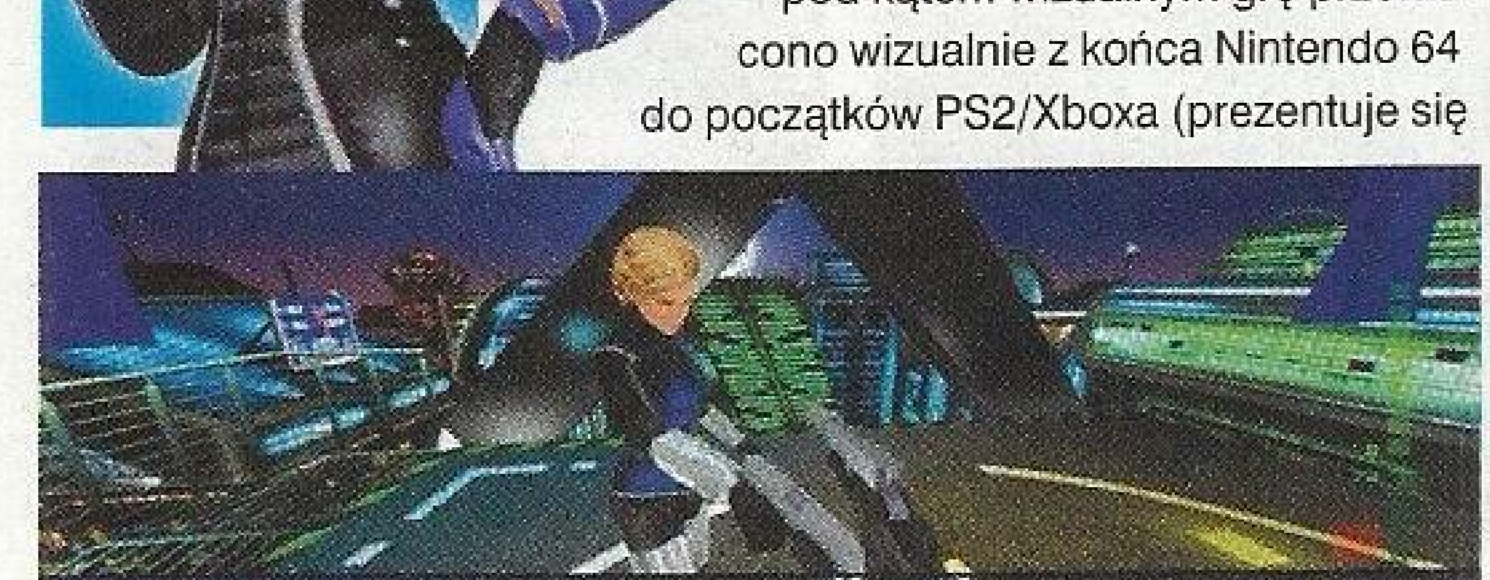
MIELU: Gdyby twórcy FPSów masowo zaczęli kopiować najlepszy patenty z Perfect Dark, może skończyłoby się narzekanie, że to głupie gry dla nastolatków. Oryginał na Nintendo 64 nie bez powodu zarobił w N+ dychę. Konwersja nie zachwyca grafiką, ale jako gra na XBLA rządzi. 9/10

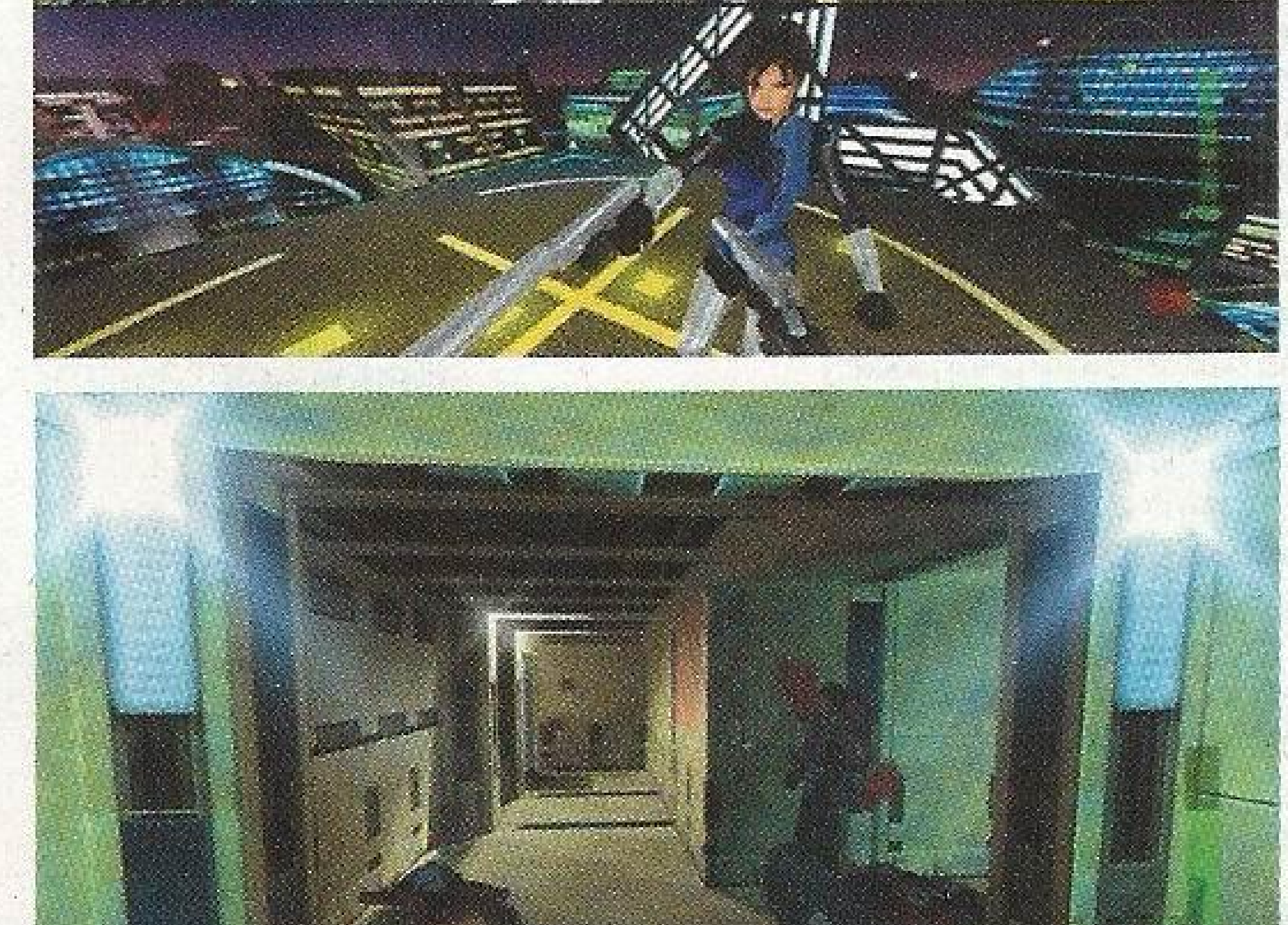
I zasadniczo, już wszystko co miałem do napisania, napisałem. Ale ponieważ na stronie jeszcze mnóstwo miejsca, wypadałoby coś dodać.

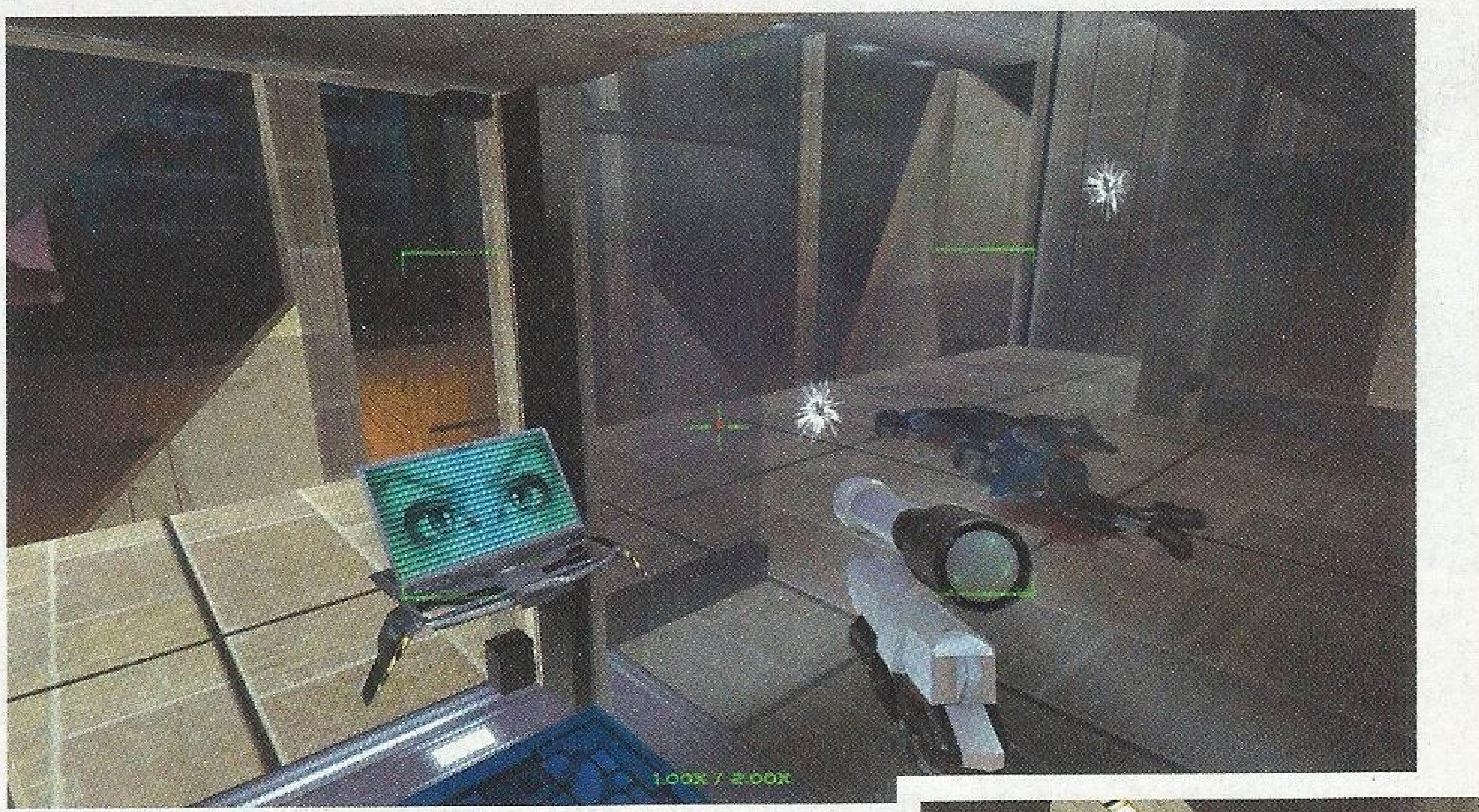
OKIEM FANBOJA

Perfect Dark, najlepszy shooter FPP pod słońcem, ma w dzisiejszych czasach kilka uniemożliwiających wręcz zabawę cech. Pierwszą jest bardzo podatna na spowolnienia animacja – niejednokrotnie po eksplozjach spada ona nawet do kilku klatek na sekundę. Drugą jest nieczytelna grafika – niska rozdzielczość wyświetlanego obrazu, potwornie rozmyte tekstury – na dużych telewizorach naprawdę wygląda to fatalnie. Trzecia to pad – czy ktoś po dziesięciu latach grania na padzie od N64 ma jeszcze dobrze działającą gałkę analogową? Właśnie. Czwartym problemem nie jest problem gry, ale graczy. Kiedy gra ukazała się na Nintendo 64 mogłem chodzić z kumplami na wagary i grać w nią do upadłego, ale dziś praca i rodzina nie dają mi już takich możliwości.

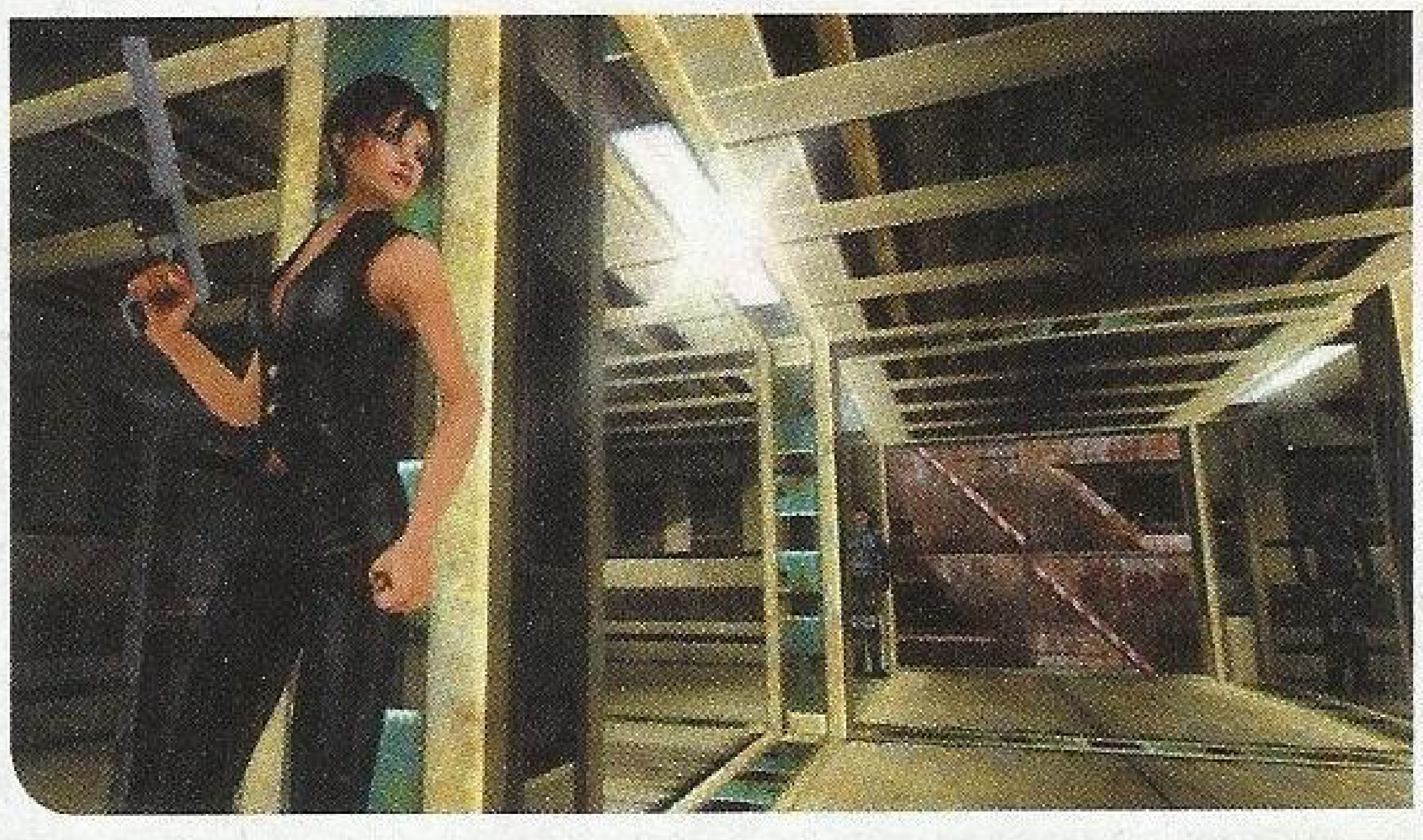
Reedycja Perfecta na Xbox Live Arcade rozwiązuje wszystkie te problemy. Po pierwsze – oferuje ultrapłynną animację w 60 klatkach na sekundę. Po drugie, wyświetla obraz w rozdzielczości 1080p, więc nawet na dużych telewizorach wszystko jest wyraźne. Wszystkie tekstury zostały przygotowane od nowa, dzięki czemu gra prezentuje się świetnie. Modele postaci oraz broni, czyli to, na co patrzymy w grze najczęściej, także zostały przygotowane od początku i składają się z dziesięciokrotnie większej liczby trójkątów, niż w oryginale. Pomijając uproszczoną geometrię samych poziomów (tu nic nie poprawiano), pod kątem wizualnym grę przerzucono wizualnie z końca Nintendo 64 do początków PS2/Xboxa (prezentuje się na poziomie pierwszych FPSów na te platformy, a więc godnie). Do tego świetny pad, multiplayer online (zarówno cooperative i counteroperative na dwie osoby oraz multiplayerowe lobby do ośmiu graczy), zestaw achievementów do zdobycia i leaderboardy, na których możesz sprawdzić czasy przejścia poziomów kampanii i porównać je z wynikami innych. Wisienką na czubku tortu są bronie z GoldenEye dostępne w multiplayerze. Czy wszystko jest więc idealne? Niestety, nie. Brakuje możliwości zamiany gałek na padzie (na klasyczny układ z N64). Nie ma licznika czasu z gry single player, nie można zabrać graczy z grupy do gry multiplayerowej, nie ma także migracji hosta po jego wyjściu z gry. To denerwujące braki, których łatwo można było uniknąć, i które uwzględnię w swojej ocenie. Reszta jednak jest tak genialna, jak na Nintendo 64.

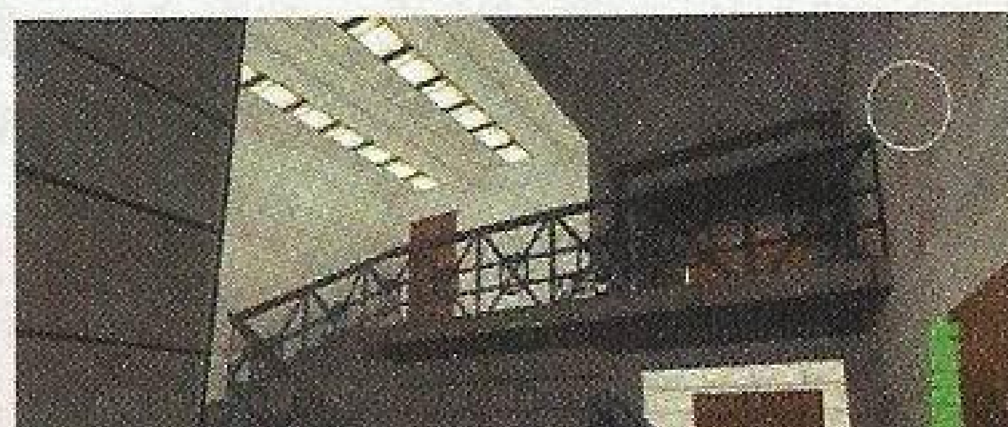




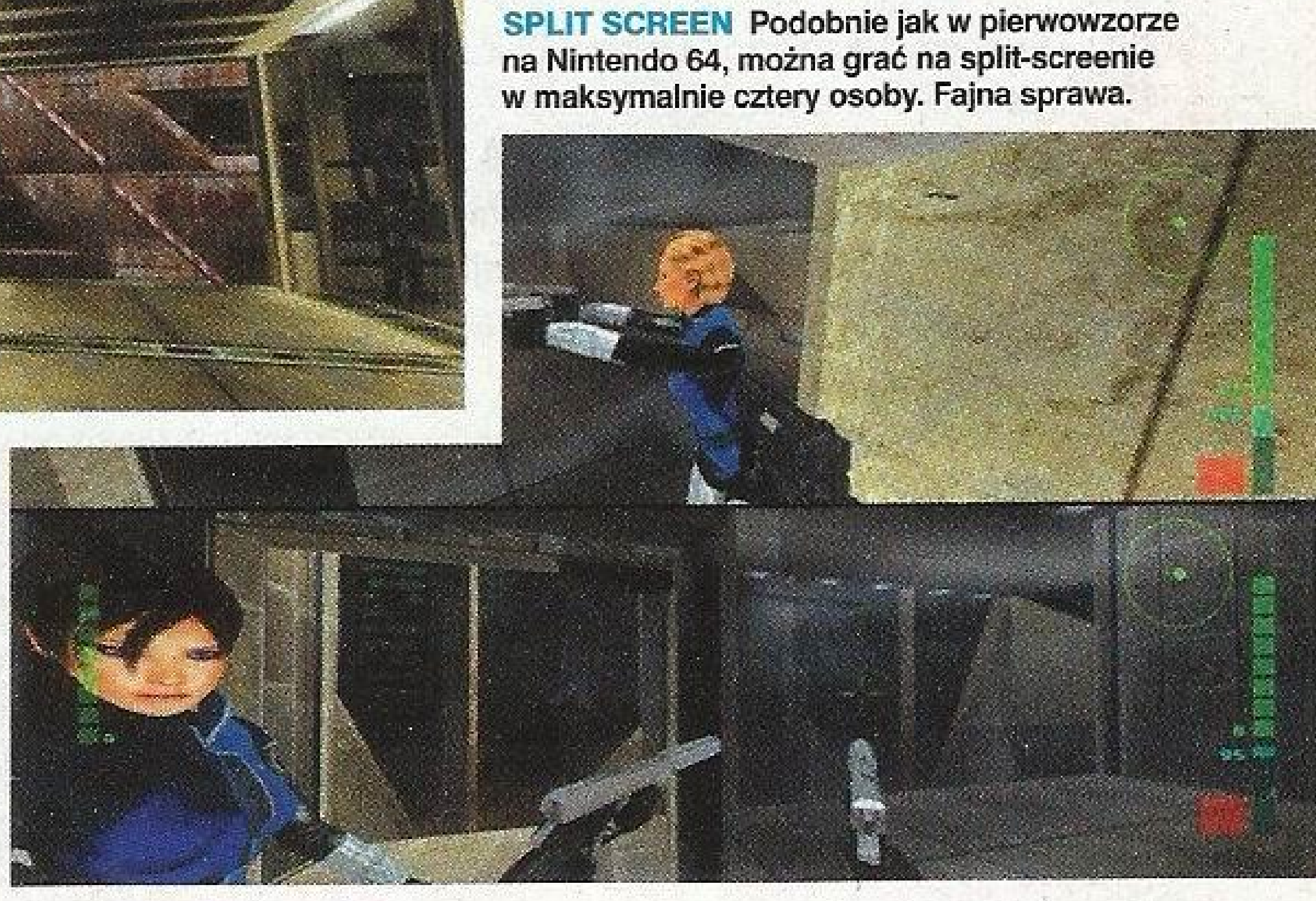


REMAKE GODNY POCHWAŁY Co prawda pod względem złożoności geometrii remake Perfect Dark nie może równać się z nowoczesnymi grami, ale trzeba przyznać, że grę przygotowano starannie. Nowe tekstury, animacja, która wreszcie nie chrupie – warto było czekać. Dla fanów po prostu mus.





SPLIT SCREEN Podobnie jak w pierwowzorze na Nintendo 64, można grać na split-screenie w maksymalnie cztery osoby. Fajna sprawa.



OKIEM SCEPTYKA

Jeśli nie jesteś w grupie docelowej pierwszego akapitu, czyli nie grałeś w Perfect Dark w momencie premiery, zastanawiasz się pewnie czy Tobie gra może przypaść do gustu. Odpowiedź na to pytanie jest trudna, ponieważ zależy tak naprawdę od tego, jakie gry uważasz za dobre i czego szukasz w tytułach z tego gatunku. Nie mogę udawać, że nie ma na rynku całej tej rzeszy FPSów, i wszystkie rozwiązania z PD ciągle są tak samo rewelacyjne. Pewne rzeczy wciąż są jednak niedoścignione. Mamy tu więc absolutnie najlepszy arsenał, jaki kiedykolwiek powstał w grze FPP. Historia, konstrukcja misji i uniwersum, oraz sposób, w jaki wszystko się zazębia, jest absolutnym mistrzostwem świata (chyba tylko w Halo wszystko tak się ze sobą „zgadza" w każdym calu). Fun w multiplayerze jest nieziemski, a głębia tej gry, jej złożoność, wielowarstwowość, ilość szczegółów i sekretów powala nawet dziś.

Jednak cały czas musisz zdawać sobie sprawę, że to gra, która powstała dwie generacje konsol temu. W związku z tym wiele elementów wyda się graczom ery Modern Warfare potwornie archaicznymi. Gra jest trudna i wymagająca, niemiłosiernie karze za potknięcia i niewiedzę. Nie ma żadnego mechanizmu regeneracji energii. Po prostu – nie wolno obrywać (szybkość, celność, umiejętność oceny sytuacji, znajomość levelu to podstawa). Nie ma żadnych checkpointów. Nie możesz sobie pozwolić na żadną pomyłkę, dzięki temu satysfakcja z rozpracowania kolejnego poziomu jest ogromna. Nie ma „walki" z wrogami, wśród wybuchów i latających granatów – tu wroga trzeba wyeliminować szybko i najlepiej cicho, aby udało się spełnić cele misji. Żeby dobrze je spełnić trzeba misję poznać – nie licz na to, że do celu poprowadzi Cię strzałka. Co i gdzie należy zrobić, trzeba wymyślić samemu. Gra może i nie „zaprasza" nowych graczy, jednak daj jej dziesięć godzin, a rzuci Cię na kolana, zapewniam.

PORA OCENIAĆ

Jeśli grałeś w Perfect Dark to nie będą przeszkadzały Ci archaizmy i masz przed sobą najlepszą grę na XBLA. Ilość zabawy, jakość gry i obłędna wręcz zawartość za raptem 10 dolarów? Ocena nie może być inna. Jeśli jednak wzorem gier FPS jest dla Ciebie Halo, odejmij od oceny jedno oczko, a jeśli Modern Warfare – dwa. ■■

OCENA 9.5/10

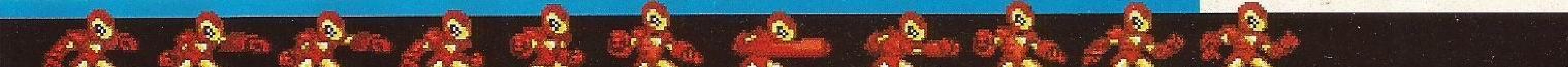
+ ZŁOŻONOŚĆ, GŁĘBIA, ARSENAŁ, MISJE, MULTIPLAYER
– ARCHAIZMY, POTKNIĘCIA W MULTI PO XBL

POWRÓT LEGENDY

Dla hardkorów

PERFECT DARK

Mimo, iż to tylko gra z XBL Arcade, twórcy starali się zaoferować jak najwięcej hardkorowcom. Większość z dwudziestu (!) osiągnięć jest banalna, jednak należy ukończyć grę na najwyższym poziomie trudności oraz skończyć 29 challenge'y multiplayerowych (powodzenia przy obu). Bonusowo w każdej z misji ukryto dodatkowe zadanie do spełnienia, nagradzane specjalnym emblematem. Może to być na przykład przejście poziomu bez autocelowania czy zabicie wszystkich headshotem z magnum. Zebranie wszystkich emblematów to kolejny achievement. Gra oferuje także dwie Avatar Awards (koszulkę i laleczkę Elvisa) oraz Premium Theme. Fajna sprawa, chyba że tak jak ja, kupiliście tonę rzeczy z Perfect Dark na Avatar Marketplace.



RETROPLUS

Witamy w kolejnej, sam już nie wiem której właściwie (szesnastej – zaskrzeczał ukrywający się w głowie demon księgowości; szkoda że kiedy trzeba podliczać rachunki to jakoś siedzi cicho) odsłonie Retro Plus. Tym razem dziwnym trafem (może to ta wiosna, coraz bardziej widoczna za oknem) zrobiło nam się w dziale dość sportowo, a to dzięki Retrospekcji poświęconej wyczynom Tony'ego Hawka, a także wyliczance wyimaginowanych dyscyplin z gier. Dla zapalonych sentymentalistów przygotowaliśmy w tym miesiącu dodatkową stronę, tym razem poświęconą zjawisku demake'ów. Podobne bonusy będą pojawiać się kiedy tylko znajdzie się dla nich miejsce, bo ostatnio rubryka jakby lekko nam okrzepła, żeby nie powiedzieć – skostniała, więc drobne zróżnicowanie nie zaszkodzi. Mam nadzieję, że się zgodzicie. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

Omawialiśmy w tym miejscu różne konsole, lepsze i gorsze, albo zwyczajnie nieudane. Jednak nawet Jaguar albo 3DO miały swój urok, doczekały się porcji dobrych gier i przygarści zwolenników. Dziś zajmiemy się jednak autentycznym kuriozum – systemem od początku do końca nieudanym, wtopą pod każdym względem, z finansowym na czele

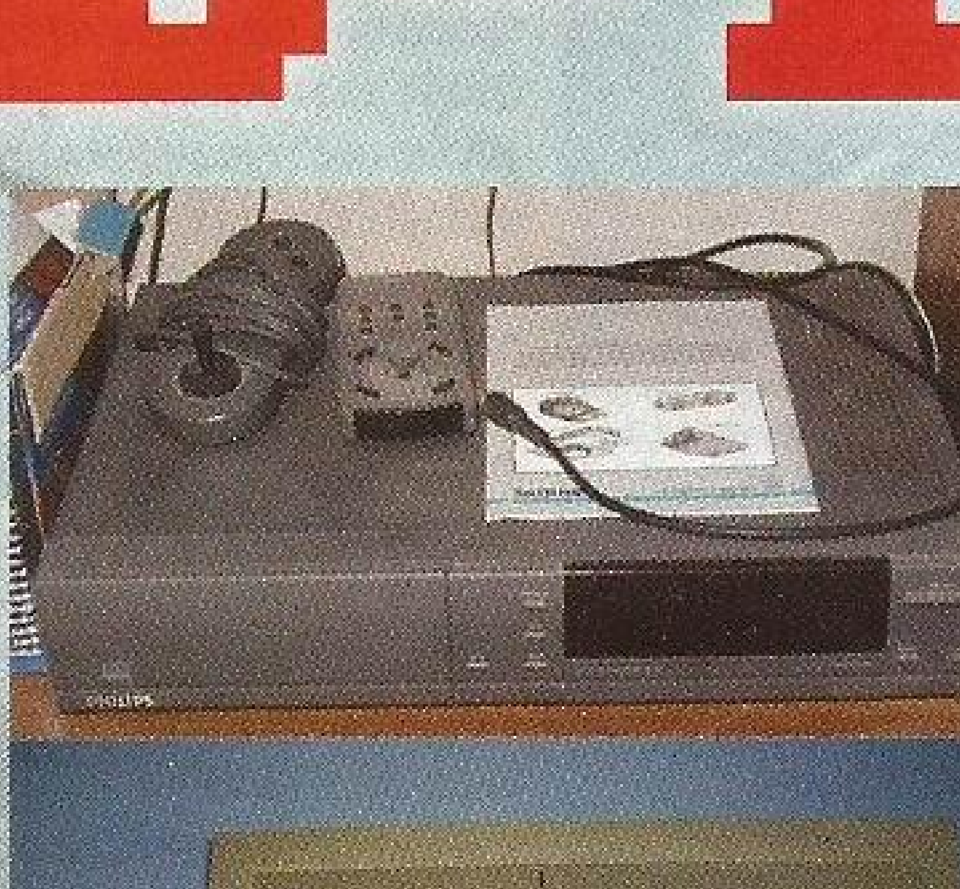
PHILIPS CD-I

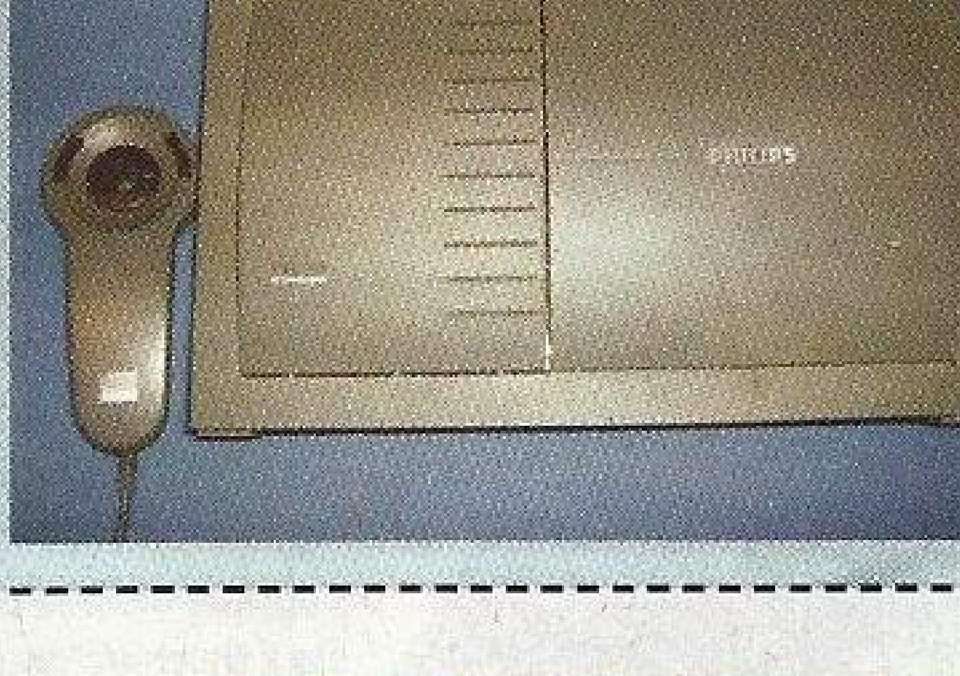
CD-i, znany także jako Compact Disc Interactive, to w istocie bękart Philipsa i Nintendo. Na początku lat 90., w okresie świetności SNESa, japoński gigant postanowił wyprodukować nakładkę na swoją 16-bitową bestię, pozwalającą jej odczytywać płyty CD. W tym celu podjął współpracę z dwoma koncernami – Sony i Philips. Jak pewnie wielu z Was się orientuje, z kompaktowej nakładki ostatecznie wyszły nici, zaś obie firmy wykorzystały doświadczenie zdobyte przy pracy z Nintendo do produkcji własnych konsol. Sony stworzyło system, o którym być może niektórzy z Was słyszeli – nazywał się PlayStation. Philips zaś… Ech, no właśnie.

WIĘCEJ NIE ZNACZY LEPIEJ

Premiera cudownego (w zapowiedziach oczywiście) urządzenia Philipsa odbyła się w 1991 roku. Podobnie jak w przypadku 3DO, nie miała to być wyłącznie prozaiczna konsola do gier, ale wypasiony kombajn multimedialny, pozwalający na odtwarzanie filmów, muzyki, robienia zakupów, wyprowadzania psa i cokolwiek tam sobie jeszcze klient zamarzy. Oczywiście z wielkimi (w teorii) możliwościami przyszła wielka (w praktyce) cena – w dniu premiery za CD-i trzeba było wysupłać równowartość 700 dolców. Co prawda, jeśli uważniej przyjrzeć się bebechom urządzenia, szybko okazywało się, że nie było ono jakoś specjalnie potężniejsze od 16-bitowych maszyn Segi i Nintendo, mało kto jednak zwracał na to wówczas uwagę, a to z jednego prostego powodu – kompakty! Płyty kompaktowe stanowiły we wczesnych latach dziewięćdziesiątych synonim zaawansowanej technologii. Twoje urządzenie mogło nie wykraczać pod względem generowanej grafiki ponad możliwości kieszonkowego kalkulatora, ale jeśli czytało płyty CD… Noo, panie, cymes że mucha nie siada, high-tech, Zachód, Ameryka, cud, miód i orzeszki!

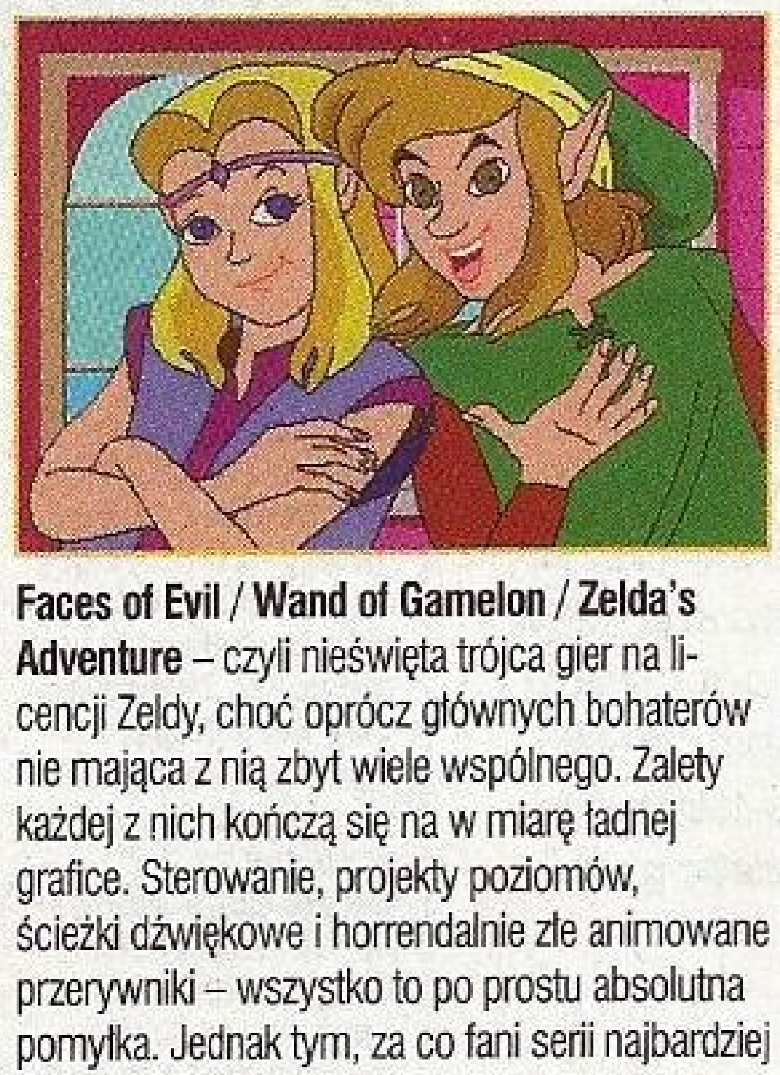
Szybko okazało się jednak, że o ile z odczytywaniem CD maszynka rzeczywiście radziła sobie bez problemu, to na tym jej zalety z grubsza się kończyły. Z perspektywy gracza,



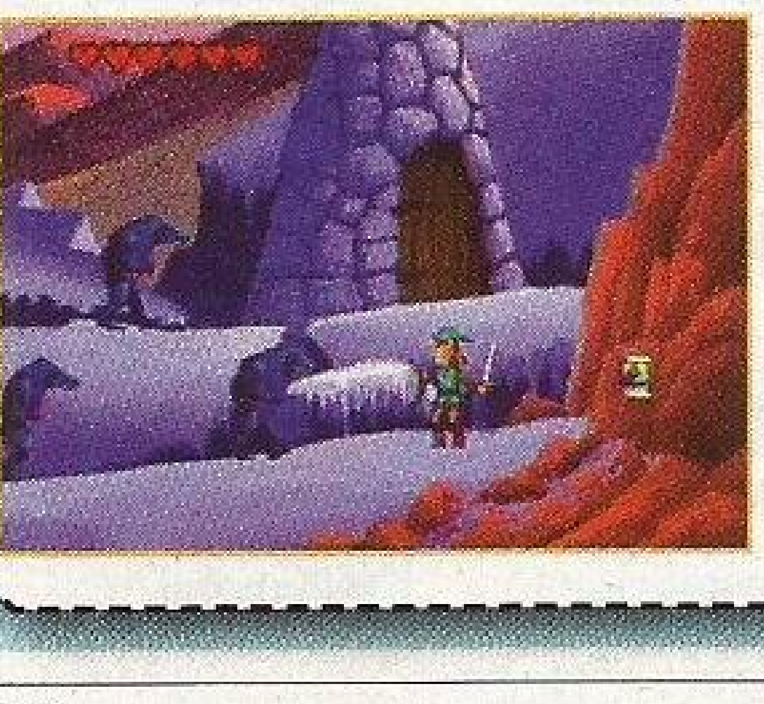


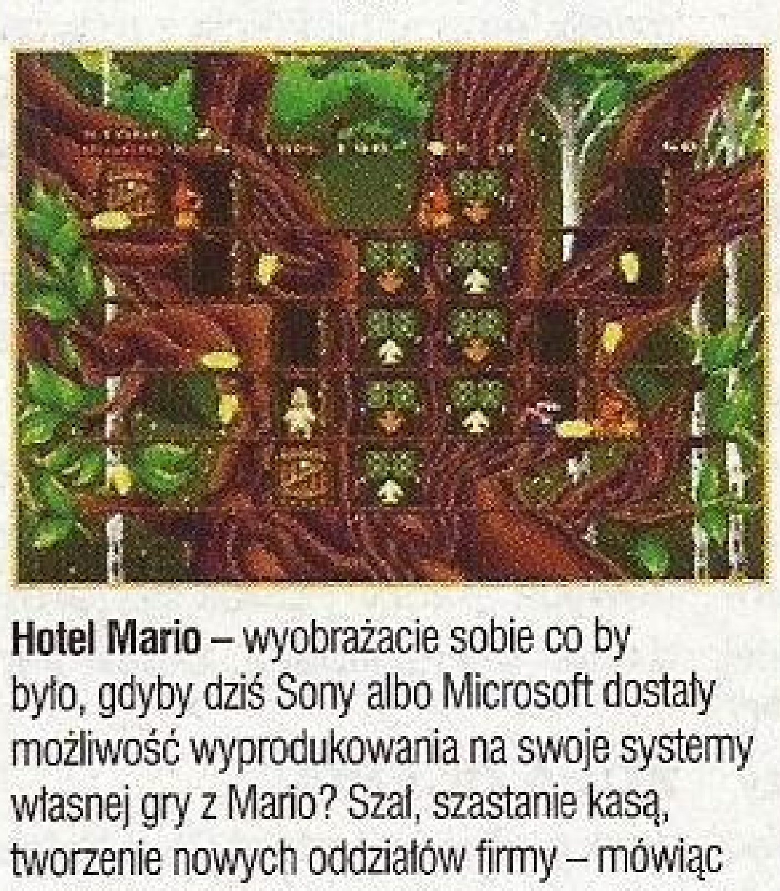
Z PERSPEKTYWY GRACZA, SYSTEM PRZEDSTAWIAŁ SIĘ RACZEJ ŻENUJĄCO. POCZYNAJĄC OD TAKICH DROBIAZGÓW, JAK KOSZMARNIE ZAPROJEKTOWANY „JOYPAD", A KOŃCZĄC NA ŚWIECĄCEJ PUSTKAMI BIBLIOTECE GIER

PEREŁKI I OSOBLIWOŚCI



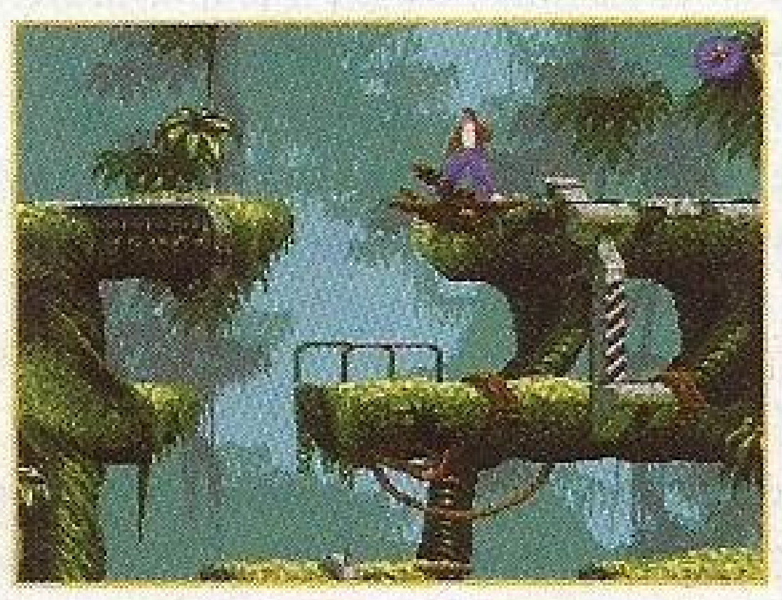
Faces of Evil / Wand of Gamelon / Zelda's Adventure – czyli nieświęta trójca gier na licencji Zeldy, choć oprócz głównych bohaterów nie mająca z nią zbyt wiele wspólnego. Zalety każdej z nich kończą się na w miarę ładnej grafice. Sterowanie, projekty poziomów, ścieżki dźwiękowe i horrendalnie złe animowane przerywniki – wszystko to po prostu absolutna pomyłka. Jednak tym, za co fani serii najbardziej znienawidzili Zeldy na CD-i, było zlanie letnim moczem całego kanonu serii i jej sprawdzonych elementów. Link z archetypowego chłopaka stającego się powoli bohaterem zmienił się w wyszczekanego kretyna – zresztą, i tak tylko w jednej z trzech gier był bohaterem. Autorzy wzięli sobie do serca nazwę i w pozostałych obsadzili w roli heroiny tytułową księżniczkę.

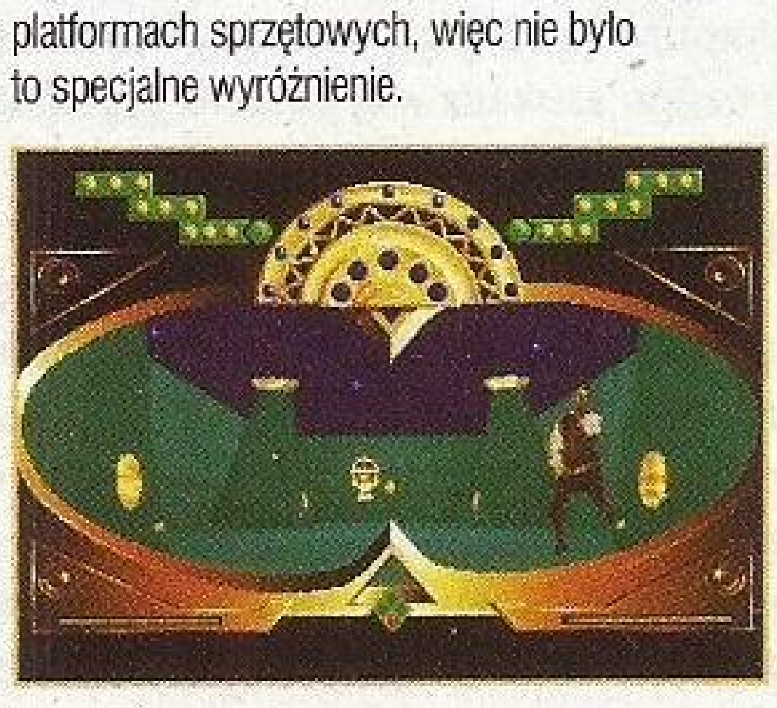




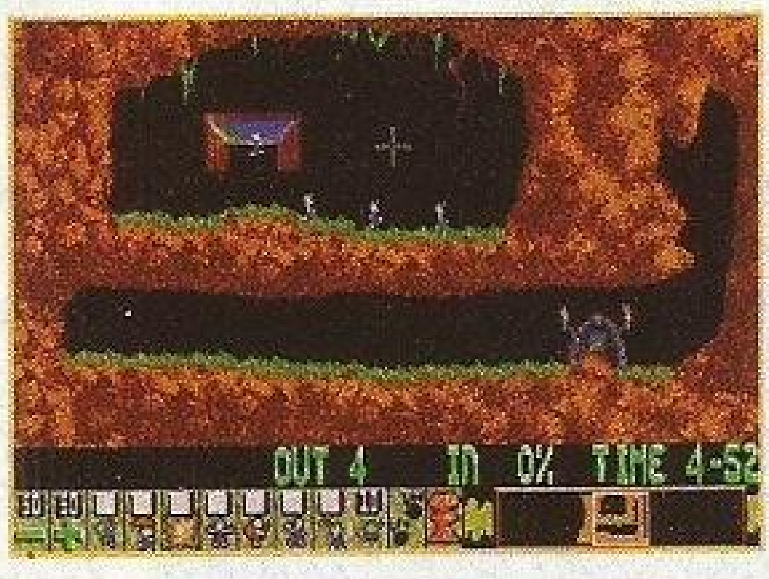
Hotel Mario – wyobrażacie sobie co by było, gdyby dziś Sony albo Microsoft dostały możliwość wyprodukowania na swoje systemy własnej gry z Mario? Szał, szastanie kasą, tworzenie nowych oddziałów firmy – mówiąc krótko, zrobiliby wszystko, żeby jak najlepiej wykorzystać gorącą licencję. A co z najpopularniejszym bohaterem platformówek zrobił Philips? Grę logiczną. Prostacką i irytującą grę logiczną, dodajmy. Gratulacje.

Flashback – a to z kolei autentyczny klasyk. Ładna i wciągająca platformówka z drobnymi elementami przygodowymi, duchowy następca Another World dorównujący mu klimatyczną oprawą i płynną animacją. Wydawać by się mogło, że taki tytuł w bibliotece CD-i sprzeda przynajmniej kilka systemów. Niestety (a właściwie – na szczęście) Flashback ukazał się chyba dosłownie na wszystkich ówczesnych platformach sprzętowych, więc nie było to specjalne wyróżnienie.





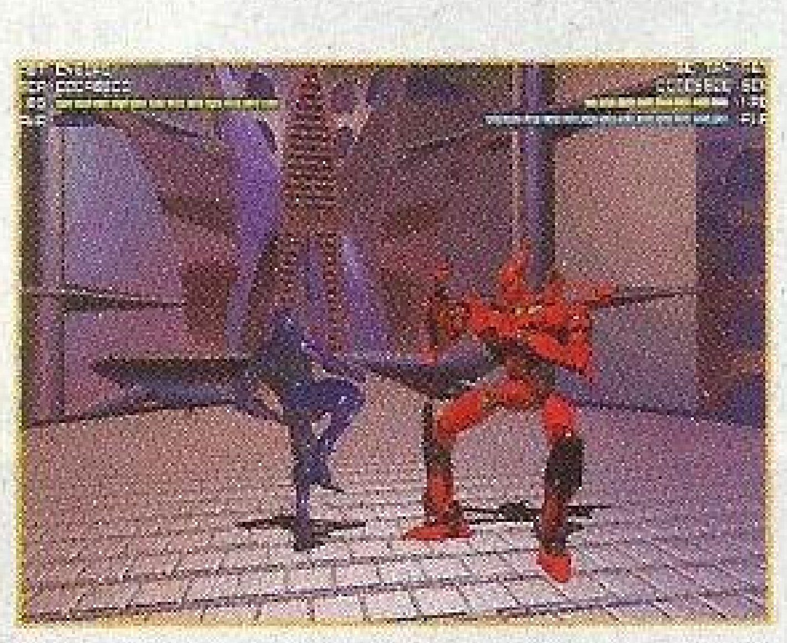
Inca – pomysłowa mieszanka symulatora, strzelaniny i przygodówki. Najciekawiej chyba przedstawiał się zarys scenariusza, przenoszącego historyczny konflikt hiszpańskich konkwistadorów i Inków w realia space opery. Ambitna rzecz, może nawet trochę za bardzo, bo momentami ciężko było zorientować się co robić. Tym niemniej, w porównaniu z większością pozostałych gier na CD-i, akurat ta wstydu jej nie przynosi.

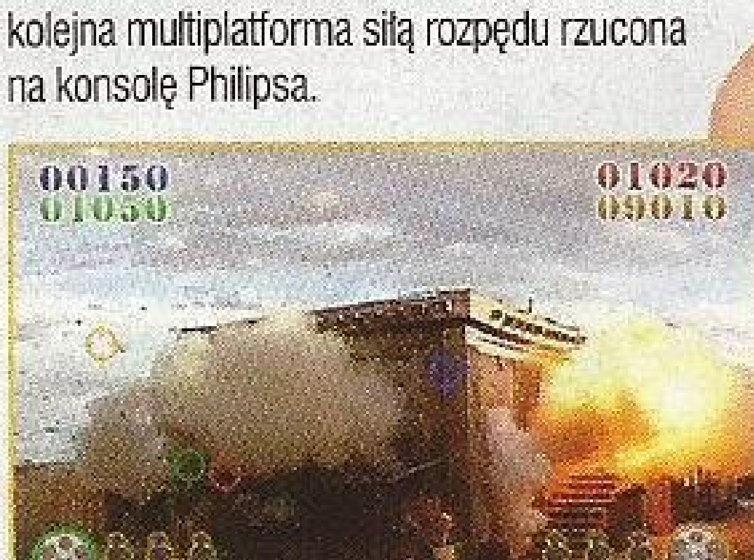


Lemmings – ach, lemingi. Tu mógłbym właściwie przerwać, bo chyba każdy grał i każdy wie o co chodzi. Małe głupie stworki idą przed siebie, a zadaniem gracza jest torowanie im drogi tak, aby przeżyło ich jak najwięcej. Albo, jeśli ma się akurat zły humor, można je wszystkie powysadzać albo utopić w lawie. Klasyk. Ale skonwertowany bodaj na każdy system do grania w historii wszechświata, więc po raz kolejny – no bonus.

Micro Machines – kolejna z nielicznych perełek. Niepozorna, ale nieziemsko wciągająca gra wyścigowa z udziałem miniaturowych pojazdów. Wyborna w trybie multi, ale ponownie – żaden z niej exclusive.

Rise of the Robots – mordobicie z robotami w rolach głównych niegdyś szokowało jakością grafiki. Szkoda, że niczym poza tym – szybko okazało się, że pozostałe aspekty gry, ze sterowaniem na czele, pozostawiają wiele do życzenia. Jedno z większych rozczarowań wczesnych lat dziewięćdziesiątych i zarazem kolejna multiplatforma siłą rozpędu rzucona na konsolę Philipsa.





Mad Dog McCree / Drug Wars / The Last Bounty Hunter – obowiązkowe strzelaniny na szynach, wykorzystujące w dodatku

JAKBY TEGO BYŁO MAŁO...

Najwyraźniej specjaliści z Philipsa uznali, że nie uszczęśliwili ludzkości w wystarczającym stopniu obdarowując ją swoją cudowną konsolą, wobec czego pozwolili kilku innym producentom na stworzenie własnych modeli urządzenia. O zgrozo, chętnych nie brakowało – zadania podjęły się m.in. Goldstar, Grundig, Magnavox, nieproporcjonalnie olbrzymią wersję przygotował Memorex, zaś Sony dorzuciło swoje trzy grosze w postaci edycji przenośnej. O ile jednak modele wyprodukowane przez wyżej wymienione koncerny nie różniły się specjalnie od produktu bazowego, o tyle stworzony przy współpracy z holenderską firmą CDMATICS TeleCD-i wyposażony był dodatkowo w możliwość podpięcia do sieci i adekwatny zestaw softu. Czego by nie powiedzieć o ogólnej koncepcji urządzenia, akurat w tym przypadku maszynka Philipsa wyprzedziła swoje czasy.

system przedstawiał się raczej żenująco. Poczynając od takich drobiazgów, jak koszmarnie zaprojektowany „joypad" (choć używam tego słowa w umownym znaczeniu, w CD-i przypominało to raczej pilota TV z przyklejoną gałką), a kończąc na świecącej pustkami bibliotece gier. Stare porzekadło cioci z Ameryki, mówiące że jak coś jest do wszystkiego, to jest do niczego, okazało się w przypadku CD-i więcej niż trafne. Po prostu, maszyna niemal od samego początku cierpiała na typowy kryzys tożsamości, nie wiedząc czy ma być konsolą do gier, odtwarzaczem CD, czy jedną z pozostałych kilkudziesięciu ról, jakie wymyślili dla niej producenci. Ostatecznie więc skończyło się na dobrych chęciach i braku rezultatów – w każdym razie pomyślnych.

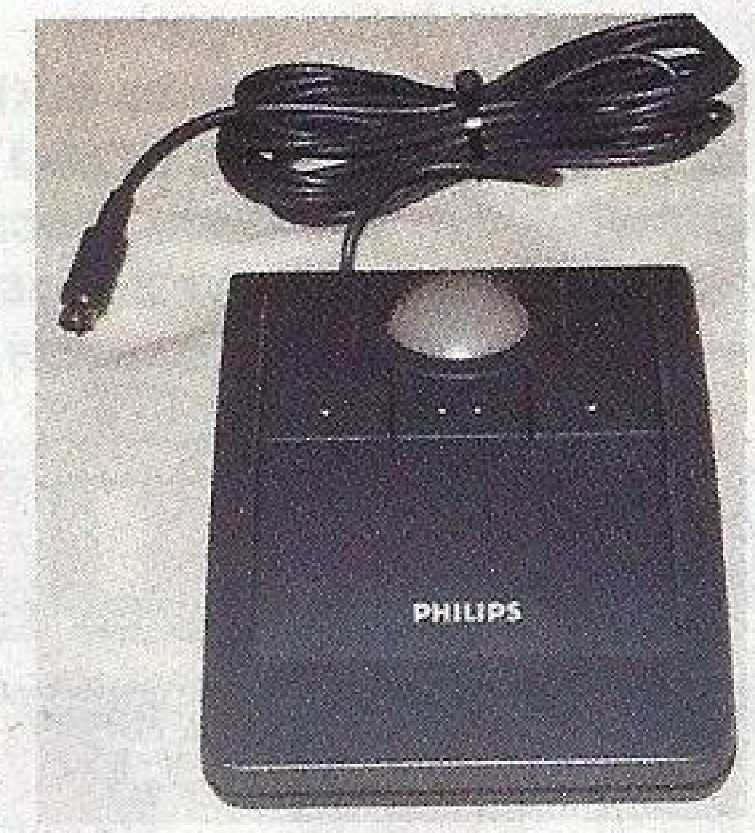
BIBLIOTEKA BUBLI

Co zatem mógł zapakować do swojego CD-i gracz skuszony buńczuczną kampanią reklamową? Pytanie aż prosi się o mało kulturalną, zwięzłą odpowiedź, i nie byłaby ona daleka od prawdy. Spróbujmy jednak przyjrzeć się czy faktycznie nie znalazłoby się przynajmniej kilka gier wartych odpalenia. Pierwszym problemem w przypadku zakupu oprogramowania na cudo Philipsa było odróżnienie gier od „gier", za które uchodziła masa interaktywnych przewodników, encyklopedii, teleturniejów, tomików poezji, popierdółek edukacyjnych i innych tego typu wymysłów. Kiedy już oddzieliliśmy ziarno od plew, szybko wychodziła na jaw uboga gama tytułów i ich małe zróżnicowanie gatunkowe. Najbardziej rozpowszechnionymi grami były oczywiście, z racji dużej pojemności CD, wszelakie filmy interaktywne w rodzaju Dragon's Lair, Voyeur czy Who Shot Johnny Rock? Gier w tradycyjnym tego słowa znaczeniu była dosłownie garstka, by wymienić chociażby Lemmings, Myst, Rise of the Robots czy Flashback (nota bene: wymieniłem właśnie niemal całą bibliotekę „normalnych" tytułów na CD-i). Taki stan rzeczy szybko spowodował, że każdy gracz, który dał się wrobić w kupno CD-i, miał prawo czuć się nabity w butelkę.

No i pozostaje kwestia, której nie sposób pominąć omawiając bibliotekę tytułów na tę maszynkę, a mianowicie tetralogia gier na licencji Nintendo – wówczas stanowiąca zapewne główny wabik dla wielu potencjalnych klientów. Pisaliśmy już o nich przy okazji listy największych upadków wielkich serii, warto jednak powtórzyć dla tych, którzy nie mieli okazji przeczytać: O-MÓJ-BOŻE! Obojętnie czy mówimy o Hotel Mario, czy trzech Zeldach – każda była po prostu żenująca i przez długie lata większość graczy (a także szefostwo Nintendo) próbowała o nich zapomnieć. Dziś, o ironio, stanowią główny powód dla którego CD-i cieszy się sporym zainteresowaniem kolekcjonerów. Fakt faktem, jako kurioza sprawdzają się nienajgorzej.

WIECZNY ODPOCZYNEK

Ciężko się w sumie dziwić, że magiczna maszynka Philipsa okazała się pokazową klapą, szczególnie jako konsola do gier. Nie udało jej się pokonać słabszych technicznie systemów 16-bitowych, trudno było się spodziewać, że będzie miała jakiekolwiek szanse z 32-bitowymi potworami z pierwszą PlayStation na czele, choć wypada dodać, że Philips dość długo nie tracił nadziei i utrzymywał swój produkt przy życiu aż do 1998 roku. Dziś, jak już wspomniałem, CD-i egzystuje we wspomnieniach graczy jako jeden z wielu dziwacznych systemów, jakimi zalewany był rynek w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, a także jako zabytek dla kolekcjonerów. Spoczywaj w spokoju ty popaprana kupo podzespołów. ■



a-KCESORIA

Skoro porządnych gier było tyle, co kot napłakał, Philips zadbał przynajmniej, żeby posiadacze ich konsoli mogli wyrzucić nadmiar gotówki na urządzenia peryferyjne. Pewnie dlatego było ich wcale niemało, poczynając od bardziej prozaicznych, w rodzaju myszki, poprzez ekstrawagancje, jak trackball czy ekranik dotykowy, aż po dodatkowe podzespoły zwiększające możliwości sprzętu. Wśród tych ostatnich wyróżniała się karta DV, dzięki której samozwańczy kombajn multimedialny mógł odtworzyć pliki w formacie MPEG. Wiecie, te pocieszne płyty VCD kilogramami zalegające w najbliższym supermarkecie. Bodaj najbardziej udanym z akcesoriów dostępnych dla CD-i był joypad wyprodukowany przez Gravisa – tak, prawdziwy joypad, „jak Pan Bóg przykazał". Czyli coś, co powinno znajdować się w komplecie z każdą kupioną konsolą. Lepiej późno niż wcale.

pojemność CD i oparte niemal w całości na aktorskich filmikach. Na pozostałych platformach pełniące rolę słabizny, wśród niegrywalnych koszmarków wydanych na CD-i jeszcze jakoś się broniły.

Lost Eden – względnie udana przygodówka autorstwa Cryo Interactive. Ładnej, renderowanej grafice i bogatej ścieżce dźwiękowej w dużym stopniu udało się odwrócić uwagę od mizernej długości i prostoty gry, przez co można ją było ukończyć w parę godzin.

The 7th Guest – jeszcze jedna przygodówka, jeden z bardziej udanych pogrobowców Mysta. W skrócie – gra oparta w dużej mierze na logicznych łamigłówkach z imponującą grafiką i sporą liczbą animowanych przerywników. Czyli typ gry wręcz stworzony dla CD-i. Szkoda, że jeden z nielicznych.

Pac-Attack – każda konsola musi mieć swojego Pac-Mana, nawet tak poroniona, jak CD-i. No to miała, tyle że w wersji tetrisopodobnej. Nic dodać, nic ująć.

www.norbit.pl >> Pełna oferta
PS3 SLIM 250GB 1249zł
PlayStation 2 SLIM 399zł
XBOX 360 ELITE 999zł
PSP NOWY MODEL! 569zł
MEGA HIT
NOWOŚĆ!
199zł
HEAVY RAIN
MEGA HIT
189zł
MEGA HIT
NOWOŚĆ!
SPRAW RADOŚĆ SOBIE I SWOJEJ KONSOLI ZRÓB ZAKUPY NA WWW.NORBIT.PL

Dlaczego Norbit?!?

- Do każdego klienta podchodzimy indywidualnie!
- Masz problem? Zadzwoń! Norby udzieli dobrej rady, doradzi w zakupie, objaśni działanie sprzętu
- Rzetelny Serwis Konsol! Naprawiamy SKUTECZNIE m.in. XBOX 360 (także 3 diody!) oraz PS2/PS3 (elektronika, nowe głowice lasera!)
- Błyskawiczna wysyłka na całą Polskę KONSOLE ORAZ GRY - NOWE I UŻYWANE! NOWOŚCI I KLASYKA! ZAWSZE NISKIE CENY!
- i wiele, wiele innych powodów ! :)

NORBIT®
konsole · gry · akcesoria
PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 10:00 - 18:00 / SOBOTA 10:00 - 14:00

P.H.U. NOR-BIT
ul. 11 Listopada 14/1
56-300 Milicz

(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl

Firma zastrzega sobie prawo do pomyłek w druku oraz zmiany cen

SPORT TO ZDROWIE

CZYLI 10 SPORTÓW, KTÓRE POWINNY ISTNIEĆ W RZECZYWISTOŚCI

Uwaga, nadeszła pora na odważne wyznanie. Nie lubię sportu. To znaczy, nie zrozumcie mnie źle, bardzo chętnie te i owe uprawiam (niekoniecznie wyłącznie łóżkowe), mniej więcej kapuję dlaczego większość ludzi się nimi jara, ale nie zmienia to faktu, że posadzenie mnie przed telewizorem w czasie meczu piłki nożnej to jedna z lepszych metod na natychmiastowe wpędzenie mnie w śpiączkę. Teraz, kiedy już większość z Was skreśliła mnie z listy prawdziwych mężczyzn, wyjaśnię czemu miał służyć ten osobisty wstęp. Otóż, często zdarza mi się zastanawiać czym musiałaby charakteryzować się dyscyplina sportowa, żeby przykuć moją uwagę. A skoro trzymacie w rękach miesięcznik poświęcony grom video, nietrudno się domyślić, że stanowią one dla mnie w tej kwestii niespożyte źródło inspiracji. Przed Wami zatem lista dziesięciu wymyślonych na potrzeby gier sportów, które mogłyby zrobić furorę w świecie rzeczywistym. Aha, i nie musicie traktować jej śmiertelnie poważnie.

Z-BALL

Dead Space

10

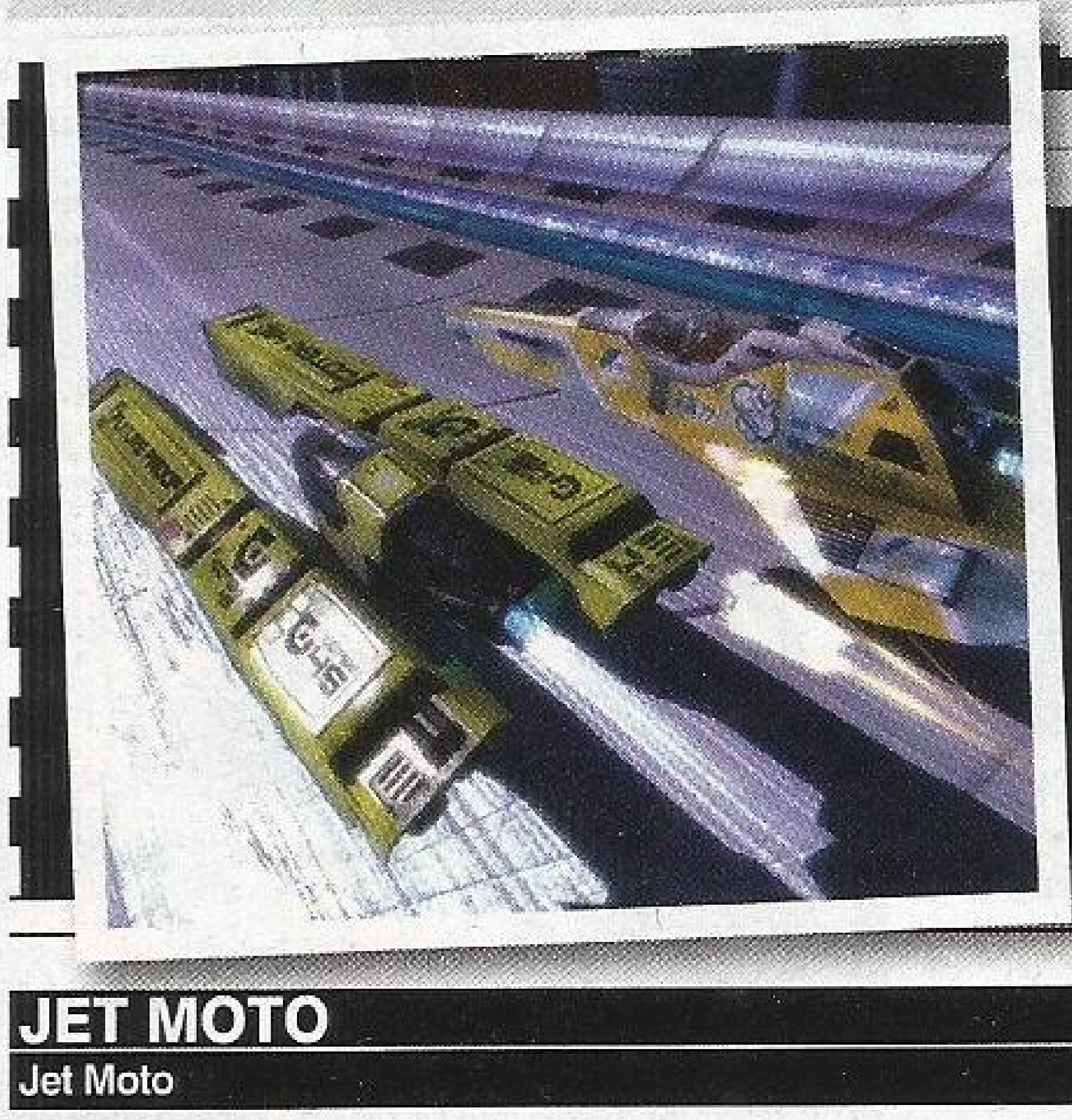
Zaczynamy delikatnie, od dyscypliny, której poświęcał się sir Isaac Clarke kiedy akurat nie szatkował Nekromorfów tramplujących pokłady Ishimury. Z-Ball to – mówiąc krótko – prozaiczna koszykówka, tyle że rozgrywana w warunkach zmniejszonego ciążenia. Biorąc pod uwagę, że najbardziej efektownym elementem w koszu są popisowe wsady, łatwo wyobrazić sobie potencjał generowany przez brak grawitacji. Tylko pomyślcie, co wyczyniałyby boiskowe dryblasy mogąc przelecieć kilkanaście metrów w powietrzu i zakończyć akcję popisowym władowaniem piłki do kosza. Nawet akcje z NBA Jam wymiękają. Co prawda obrońcy nie mieliby łatwego życia, ale co tam – najwyżej przekwalifikowaliby się na przechwytywanie lotem koszącym nadlatującego zawodnika przeciwnej drużyny.

BLITZBALL

Final Fantasy X

09

Piłka wodna nie należy być może do najbardziej spektakularnych sportów, ale panie i panowie ze Square dostarczyli kilku niezłych propozycji jak to zmienić. Blitzball to – w skrócie – kombinacja piłki nożnej i rugby rozgrywana pod wodą przez sześcioosobowe drużyny, usiłujące załadować piłkę do trójkątnej bramki przeciwnika. A to, że przy okazji perswadowanie członkom przeciwnej drużyny swojej wyższości nie wyklucza drobnych kuksańców w rodzaju buta w mordę stanowi tylko dodatkowe urozmaicenie. Co prawda bohaterowie gry wykazują się podczas meczu podziwu godnym lekceważeniem praw fizyki, ze szczególnym uwzględnieniem oporu wody, ale ludzka pomysłowość nie zna granic – odpowiednio obciążona piłka i ewentualnie wyposażenie zawodników w dodatkowe źródło napędu na pewno dodałoby dyscyplinie odpowiedniej dozy dynamiki.



F3600

WipEout

08

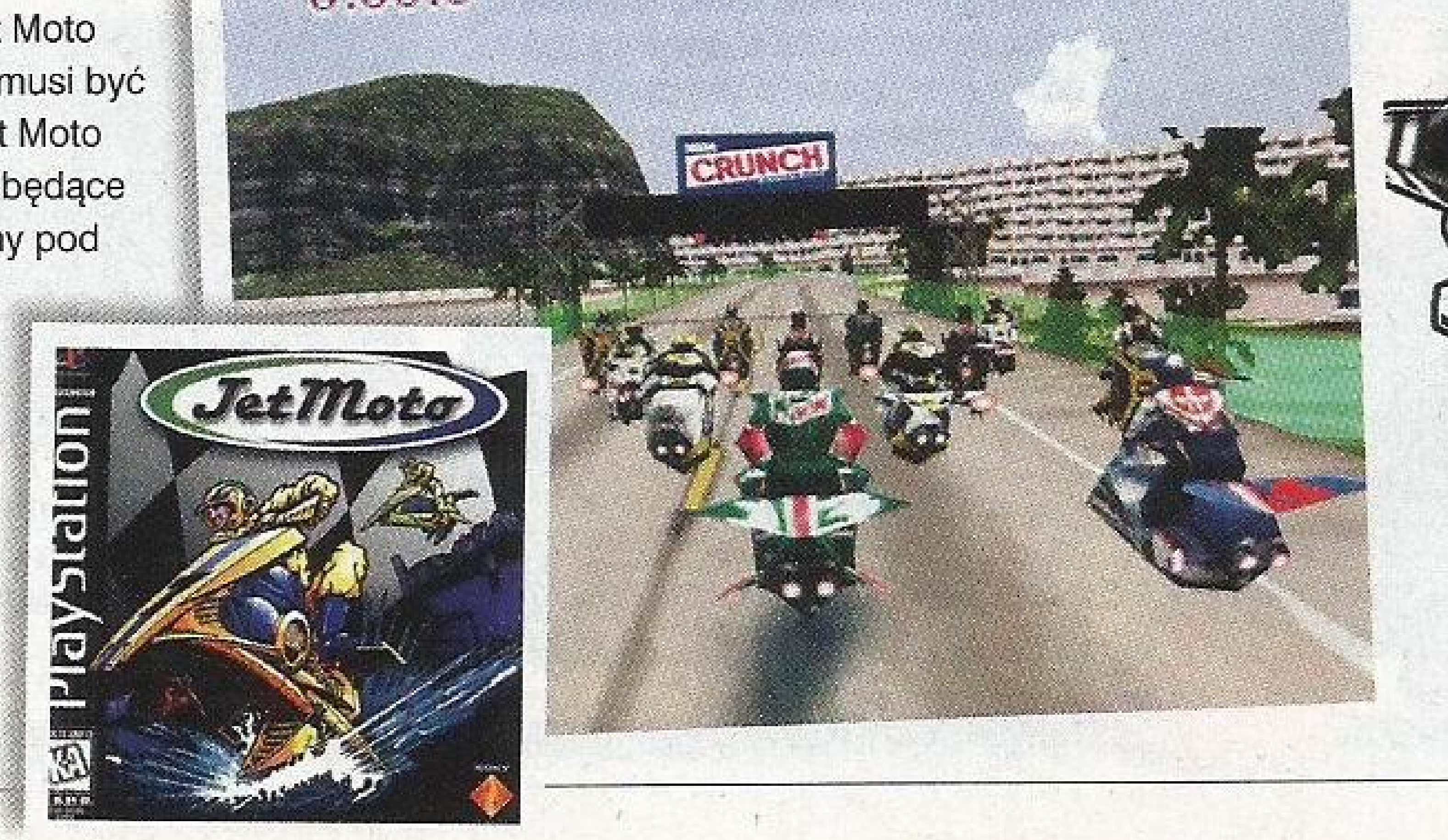
Panie i panowie, oto Formuła 1 na miarę XXI wieku. I to taka, której wraz z rozwojem motoryzacji zapewne się kiedyś doczekamy. Lewitujące kilka metrów nad ziemią monstrualne bolidy z napędem odrzutowym, osiągające prędkości przy których mózg rozpłaszcza się na potylicy, a przeciążenia niemal miażdży kierowcom kości… No, brzmi nieźle. A wszystko to oczywiście na odpowiednio pokręconych torach, gdzie najmniejszy błąd kończy się rozsmarowaniem na ścianie albo wypadnięciem z trasy. Jedynym elementem mogącym wzbudzać uzasadnione wątpliwości jest instalowanie w pojazdach arsenału pocisków, min, rakiet i innych umiarkowanie humanitarnych wesołości. Ale cóż, w końcu sport to także pot, krew i łzy. Czemu nie dodać do tej wyliczanki pocisku samonaprowadzającego wbitego w zad? Pozostaje czekać do roku 2097.

JET MOTO

Jet Moto

07

Jeśli Wipeout jest futurystycznym odpowiednikiem Formuły 1, Jet Moto to wyścigi motocrossowe. Jak wiadomo, w przyszłości wszystko musi być szybsze i koniecznie, ale to koniecznie, unosić się nad ziemią. Jet Moto nie wyłamuje się z tej zasady, wystawiając do rywalizacji pojazdy będące połączeniem motocykla, skutera wodnego i poduszkowca. Weźmy pod uwagę jak ogromne pole do popisu dają takie maszyny w kwestii torów. Wyścigi mogłyby rozgrywać się na niemal dowolnym terenie, nad ziemią, wodą czy co tam jeszcze sobie wymyślicie, a relatywnie niski poziom lotu nie wykluczałby popisów akrobatycznych po wyskoczeniu ze strategicznie umiejscowionych ramp. Twórcy gier z serii najwyraźniej zresztą brali pod uwagę możliwość rzeczywistego zaistnienia takowego sportu, bo występujące w niej teamy nazwane zostały od jak najprawdziwszych sponsorów w rodzaju Mountain Dew czy K2 Sports.



TOURNAMENT
CYBERBALL
12
LYNX
VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU
ATARI

CYBERBALL

06

Cyberball

No dobra, to już daleki strzał. Biorąc pod uwagę, że omawiana dyscyplina to w zasadzie futbol amerykański rozgrywany przy udziale zmechanizowanych awatarów, nieodzowny dla sportu element ludzki stoi tu pod dużym znakiem zapytania. Ale pomyślcie tylko o tym, jak spektakularny byłby przeciętny mecz – huk łamania bariery dźwięku przy każdym zagraniu, wstrząsające posadami boiska zwarcia i wybuchowe przyłożenia… Aha, nie wspomniałem chyba jeszcze, że piłka pozostająca zbyt długo w rękach jednego gracza przejawiała dość… Wybuchowe skłonności. Nic dziwnego, że to sport dla robotów. Z lekka groteskową alternatywą byłyby rozgrywki z udziałem odpowiednio „podrasowanych" żywych zawodników, w końcu już dziś tworzy się protezy silniejsze niż oryginalne kończyny. Ale tu już wchodzimy w totalny cyberpunk, więc uprzejmie pozwolę sobie przerwać i przejść do kolejnej pozycji na liście.

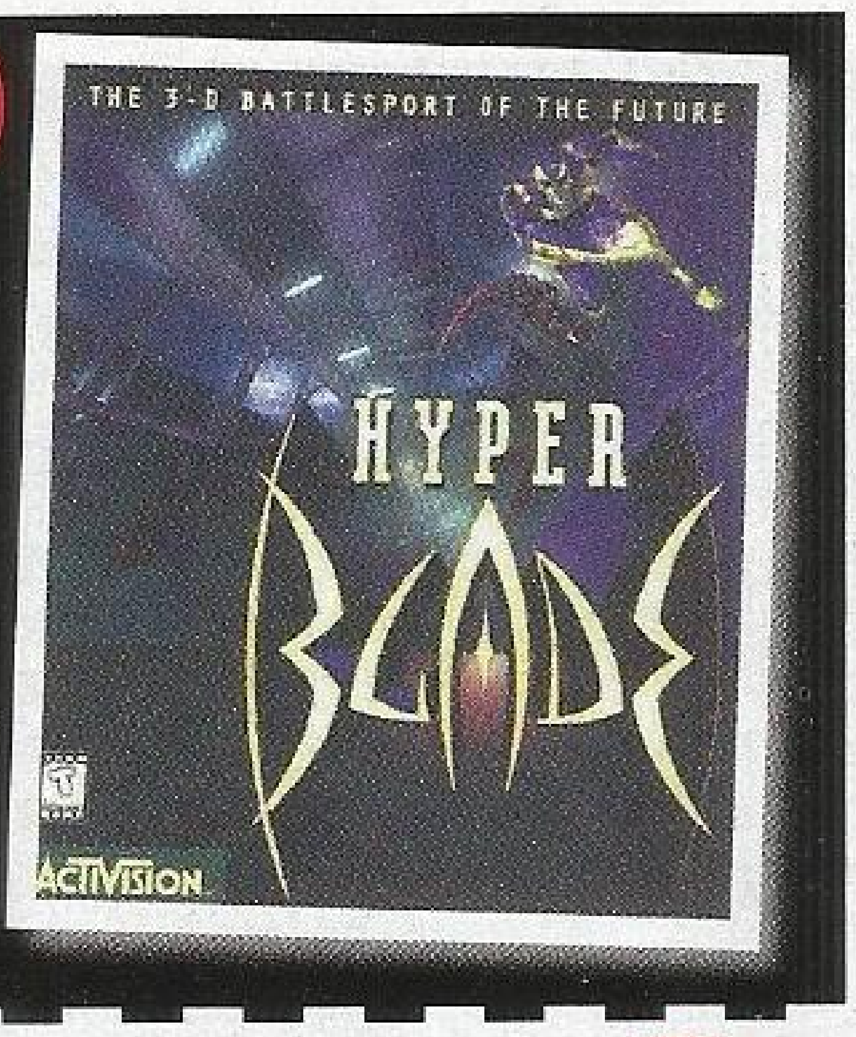
1:59
CYBERBALL

HYPERBLADE

05

Hyperblade

Ach, hokej na lodzie. Chyba jedyna dyscyplina sportowa, której nie tyle dopuszczalnym, co nieodłącznym elementem są regularne bójki pomiędzy zawodnikami. Sport szybki i brutalny, ale zarazem dość finezyjny. Wydawałoby się, że nie ma tu miejsca na uczynienie go jeszcze bardziej ekstremalnym. No, chyba że ubierzemy zawodników we wspomagające siłę i szybkość pancerze, a mecz przeniesiemy z płaskiego lodowiska do zamkniętej, owalnej komory. Co dostaniemy w rezultacie? Hyperblade. A żeby było jeszcze ciekawiej, jakiś maniak postanowił rozsiać po całym torze pułapki i dopałki, np. zamieniające niewinny krążek w naelektryzowany pocisk śmierci. Podobnie jak w poczciwym hokeju, bramkarz cieszy się specjalnymi przywilejami – w tym przypadku praktycznie niezniszczalnym opancerzeniem, czyniącym z niego żywy czołg gotów powalić nieuważnego napastnika i dokonać błyskawicznej dekapitacji ostrzem pełniącym funkcję kija. No i ostatni, genialny w swej makabryczności pomysł – ucięty czerep zawodnika ulegał natychmiastowej magnetyzacji i stawał się nowym krążkiem (!).



BLITZ

04

Deathrow

Przerobiliśmy już futurystyczny futbol amerykański, koszykówkę i hokej, co powiecie zatem na mieszankę rugby, frisbee i sportów walki? Tym właśnie, nie wdając się zbytnio w szczegóły, jest Blitz. Dwie drużyny stają naprzeciwko siebie, usiłując położyć łapska na specjalnym dysku i zapakować go do niedużej bramki przeciwnika. Liczy się nie tylko szybkość i celne podania – wszystkie chwyty dozwolone, w walce o upragniony przedmiot nic nie stoi na przeszkodzie, żeby potraktować twarz przeciwnika podeszwą buta albo popisową fangą. Co ciekawe, mecze Blitz są na tyle brutalne, że nawet w realiach gry rozgrywki są początkowo nielegalne. Dopiero z czasem dorwały się do nich stacje telewizyjne, czyniąc z Blitz oficjalny sport i wystawiając własne drużyny przepakowanych, genetycznie usprawnionych zabijaków. Na razie mało prawdopodobne, ale w 2218? Kto wie?

DEATHWATCH

03

MadWorld

Hehe, no dobra, gwoli ścisłości mamy tu do czynienia raczej ze „spektaklem" niż dyscypliną sportową, co zresztą jest głównym powodem dla którego nie znalazł się wyżej na liście, ale cóż – jeśli wrestling może kwalifikować się jako sport, to czemu nie DeathWatch? Choć wypada dodać, że prozaiczna wolna amerykanka wypada przy nim niczym grupka dwunastoletnich baletnic okładających się poduszkami. Punkty w DeathWatch zdobywa się poprzez pozbywanie się oponentów w jak najbardziej efekciarski sposób ku uciesze gawiedzi – może to być np. przebicie pacjenta metalowym prętem, strzyżenie przy pomocy piły łańcuchowej albo przemodelowanie facjaty przy asyście przejeżdżającego pociągu, a wszystko to w akompaniamencie zapluwających się z ekscytacji komentatorów. Poziom brutalności jest na tyle absurdalny, że trudno wyobrazić sobie istnienie DeathWatch gdzieś poza paralelnym uniwersum wykreowanym w pokręconych umysłach pracowników PlatinumGames. Ale może to i lepiej…

ELIMINATOR

02

Blast Chamber

„W 2026 przyklejenie do siebie bomby nazywa się sportem" – tak bodajże brzmiało hasło reklamowe tej gry. Co prawda 2026 nie jest już wcale tak odległy, ale jak na razie nie zapowiada się na wprowadzenie Eliminatora do programu igrzysk olimpijskich. Na czym polega „zabawa"? Ot, umieszczamy czterech zawodników (każdy z obfitym zapasem C4 na klacie) w sześciennej komorze usianej pułapkami. Na każdej ścianie znajdują się przełączniki powodujące obrót pomieszczenia o 90 stopni. Celem każdego z uczestników jest przechwycenie specjalnego przedmiotu, który powoduje zatrzymanie odliczania jego osobistej bomby. Zawodnik może próbować utrzymać przedmiot dopóki konkurentom nie skończy się czas, albo umieścić go w specjalnym punkcie, dzięki czemu zyska kilkadziesiąt cennych sekund. Wygrywa oczywiście ostatni pozostający w jednym kawałku. Pomijając może przyklejone do zawodników ładunki wybuchowe, sama koncepcja rozgrywki łącząca elementy berka z filmami z serii Cube wydaje się na tyle ciekawa, że mogłaby sprawdzić się w tzw. „praniu". Albo i nie…

0:48
0:52
0:49
0:48
000

PlayStation
BLAST CHAMBER
The 3-D Rotatable Deathmatch
TEEN
ACTIVISION

SPEEDBALL

01

SpeedBall, Speedball 2: Brutal Deluxe

Nie, nie chodzi tu o istniejącą w rzeczywistości mutację piłki nożnej i ręcznej, ale o króla wirtualnych sportów przyszłości. Dyscyplina nieprzekombinowana, zawierająca pokaźną dawkę brutalności, nie osiągającej jednak poziomu groteski. Przepisy są proste niczym konstrukcja cepa – boisko, dwie bramki, dwie drużyny opancerzonych morderców, jedna piłka. Punkty zdobywa się oczywiście ładując tą ostatnią do bramki przeciwnika, a żeby zawodnicy nie szpanowali za bardzo finezją, dodatkowe punkty przyznaje się za popisowe kontuzje. Proste i satysfakcjonujące. Druga część gry lekko urozmaiciła zasady, wprowadzając mnożniki punktów i zwiększając liczbę zawodników, ale oś rozgrywki pozostała bez zmian. Można spokojnie założyć, że kiedyś doczekamy się rzeczywistego odpowiednika wirtualnego Speedballa, obojętnie czy stanie się nową dyscypliną, czy w mrocznej i zepsutej przyszłości przekształci się w niego poczciwa piłka ręczna czy inne rugby. Do zobaczenia na trybunach!

SCORE 010 TO 064

PIKUJACY LOT JASTRZĘBIA

Przed rokiem 1999 postać Tony'ego Hawka nie była specjalnie znana nikomu poza kręgami zapaleńców deskorolki

Dopiero gdy po skatera przyszli szturmowcy z Activision i zawlekli go do siedziby Neversoftu, rzucając na odchodne „macie, róbcie grę”, o niekwestionowanej legendzie skateboardingu usłyszały miliony, czyniąc z niego w krótkim czasie ikonę popkultury.

Wydana pod koniec lat 90. na pierwszą PlayStation gra Tony Hawk's Pro Skater okazała się spektakularnym sukcesem, i to nie tylko wśród miłośników tematu, czy choćby fanów gier sportowych, ale graczy w ogóle. Fachurom z Neversoftu udało się trafić w dziesiątkę dzięki połączeniu rewelacyjnej grafiki, doskonale dobranej ścieżki dźwiękowej, i – przede wszystkim – innowacyjnemu i świetnemu zarazem podejściu do sterowania. Konstrukcja gry była prosta: Do dyspozycji graczy oddano kilka poziomów wypełnionych po brzegi rampami, poręczami i innymi elementami wystroju, na widok których każdemu skaterowi twardnieje deska. Następnie wrzucamy tam wybraną postać (do wyboru zestaw autentycznych mistrzów, z Hawkiem na czele) i dajemy ograniczony czas na wykonanie zestawu zróżnicowanych zadań – zebrać określoną liczbę punktów, pozbierać określone przedmioty, wykonać konkretny trik w określonym miejscu, itp. I ten przepis na rozgrywkę przyjęty został przez tabuny odbiorców z jęknięciem rozkoszy. Grę czym prędzej skonwertowano na wszystkie możliwe platformy, m.in. Nintendo 64, Dreamcasta, GameBoya Color, a nawet N-Gage'a, po czym rozpoczęto prace nad sequelem.

Tony Hawk's Pro Skater 2 ukazał się zaledwie rok po swoim poprzedniku i – zwłaszcza biorąc pod uwagę ekspresowe tempo produkcji – należy uznać go za rewelacyjną kontynuację. O ile styl gry nie różnił się specjalnie od pierwszej części, Neversoft postarał się, żeby gra nie została odebrana jako, nomen omen, grindowanie na popularności „jedynki”. Dodano chociażby możliwość stworzenia własnego skatera, a także edytor poziomów – oba ciepło przyjęte przez graczy, stały się od tamtej pory obowiązkowymi elementami serii. Recepta „nie naprawiaj, jeśli nie jest zepsute, ale pociągnij świeżą warstwą farby” okazała się strzałem w dziesiątkę, THPS2 sprzedał się rewelacyjnie i przez wielu do dziś uznawany jest za wzór gry o skateboardingu. Po sukcesie drugiej części, wiadomo już było, że Jastrząb na stałe zadomowił się w świecie gier i gracze nie opędzą się od niego tak łatwo. Potwierdzeniem tego stały się trzecia i czwarta część, wydane kolejno w 2001 i 2002 roku. W obu przypadkach obyło się bez rewolucyjnych i potencjalnie odstraszających fanów zmian – dopracowano z lekka system tricków, umożliwiając znacznie dłuższe kombosy, a w THPS4 rozbudowano tryb kariery, nadając mu nieco bardziej swobodny charakter – zwiastun kierunku, w jakim miała pójść seria. Ciekawostką okazała się spora popularność konwersji na GameBoy'a Advance – dużo ciekawszej od wcześniejszych przenośnych portów gier z serii, oprawionej w prostą, ale ładną grafikę w rzucie izometrycznym i całkiem nieźle oddającą złożony system tricków na ekraniku GBA.

Po premierze THPS4 zaczęło być jasne, że gry z Hawkiem osiągnęły absolutny szczyt przy premierze drugiej części i kolejne odświeżone wersje tego fantastycznego tytułu nie mają szansy na powtórzenie sukcesu. Aby utrzymać serię na szczycie konieczne były zmiany. Ponieważ jednak trudno ulepszyć to, co już było doskonałe (tzn. sterowanie i system tricków), twórcy postanowili wprowadzić innowacje w szeroko pojętej otoczce. Prostolinijny, czysto sportowy klimat pierwszych gier postanowiono więc zastąpić czymś bardziej „młodzieżowym”, „cool”, „trendy”, „dżezi”, „czoko”, czy co tam sobie jeszcze wypiszecie z tylnych stron zeszytu gimnazjalisty. A ponieważ absolutnym szałem były wówczas programy w rodzaju Jackassa i jego naśladowców, twórcy uderzyli w tę stronę. Rezultatem tego podejścia był Tony Hawk's Underground, pierwsza część serii zawierająca pełnoprawny tryb fabularny (z braku lepszego słowa). Co by nie rzec, w podstawowych założeniach pomysł był całkiem ciekawy – zadaniem gracza było przeprowadzenie stworzonej przez siebie postaci od skromnych amatorskich początków na ulicach New Jersey na szczyty profesjonalnej kariery. W praktyce sprawa szybko robiła się nieco skomplikowana i dość głupawa zarazem – w całą historię włączali się handlarze narkotyków, podli policjanci, zaś szczyt wszystkiego stanowiła akcja z pijackim uprowadzeniem ruskiego czołgu (nie pytajcie). Mimo wszystko, odważna próba tchnięcia w serię dozy innowacji spotkała się z ciepłym przyjęciem graczy, w większości nieco znudzonych zachowawczością trzeciej i czwartej części. No i wypada dodać, że pomimo wszystkich zmian, u podstaw rozgrywki nadal tkwił rewelacyjny i w dużej mierze niezmieniony system sterowania.

Rozochoceni dobrym przyjęciem Underground, Neversoft postanowili pójść za ciosem i w Tony Hawk's Underground 2 podbili zawartość frywolnej głupoty do niespotykanego wcześniej poziomu. Pierwszym ruchem w tym kierunku było skupienie się na postaci Bama Margery, znanego bardziej z niewyparzonej gęby i telewizyjnych ekscesów, niż umiejętności jazdy na desce, oraz gromadzie jego popapranych kumpli. I z miejsca było widać, że gra przesiąkła ich obecnością. Cały tryb kariery przypominał bardziej sezon programu Viva la Bam niż grę sportową, co wielu graczom nie do końca przypasowało. Miłośnicy kloacznego humoru i wszechobecnego wówczas w telewizji siania wiochy przed kamerą bawili się pierwszorzędnie, ale inni zaczęli odnosić wrażenie, że motyw jazdy na deskorolce powoli staje się raczej kwiatkiem do kożucha, niż głównym daniem serii. Jakby uprzedzając podobne zarzuty, autorzy zawczasu dorzucili do gry tryb Classic, pozwalający wyszaleć się na dostępnych poziomach w stylu znanym z pierwszych części – bez pierdząco-krzykliwych odwracaczy uwagi. Ostatecznie zatem gra okazała się wcale niezłym sukcesem, zebrała całkiem wysokie noty i ukazała się prędzej czy później na wszystkich ówczesnych konsolach. Na szczęście jednak panie i panowie z Neversoft szybko zorientowali się, że pójście jeszcze dalej w kierunku wyznaczonym przez THUG2 może nie być najlepszym pomysłem. Dlatego też zamknęli się w studiu i zaczęli ciężko myśleć nad tym, co zrobić z serią na tych koncepcyjnych rozstajach.

Owocem tych przemyśleń była – zdawałoby się – salomonowa decyzja połączenia klasycznych korzeni serii z „niegrzecznym” klimatem THUG. Tony Hawk's American Wasteland ponownie oferowała graczom rozbudowany tryb kariery, osadzony jednak w bardziej realistycznej historyjce. Po raz pierwszy w historii serii rozgrywka

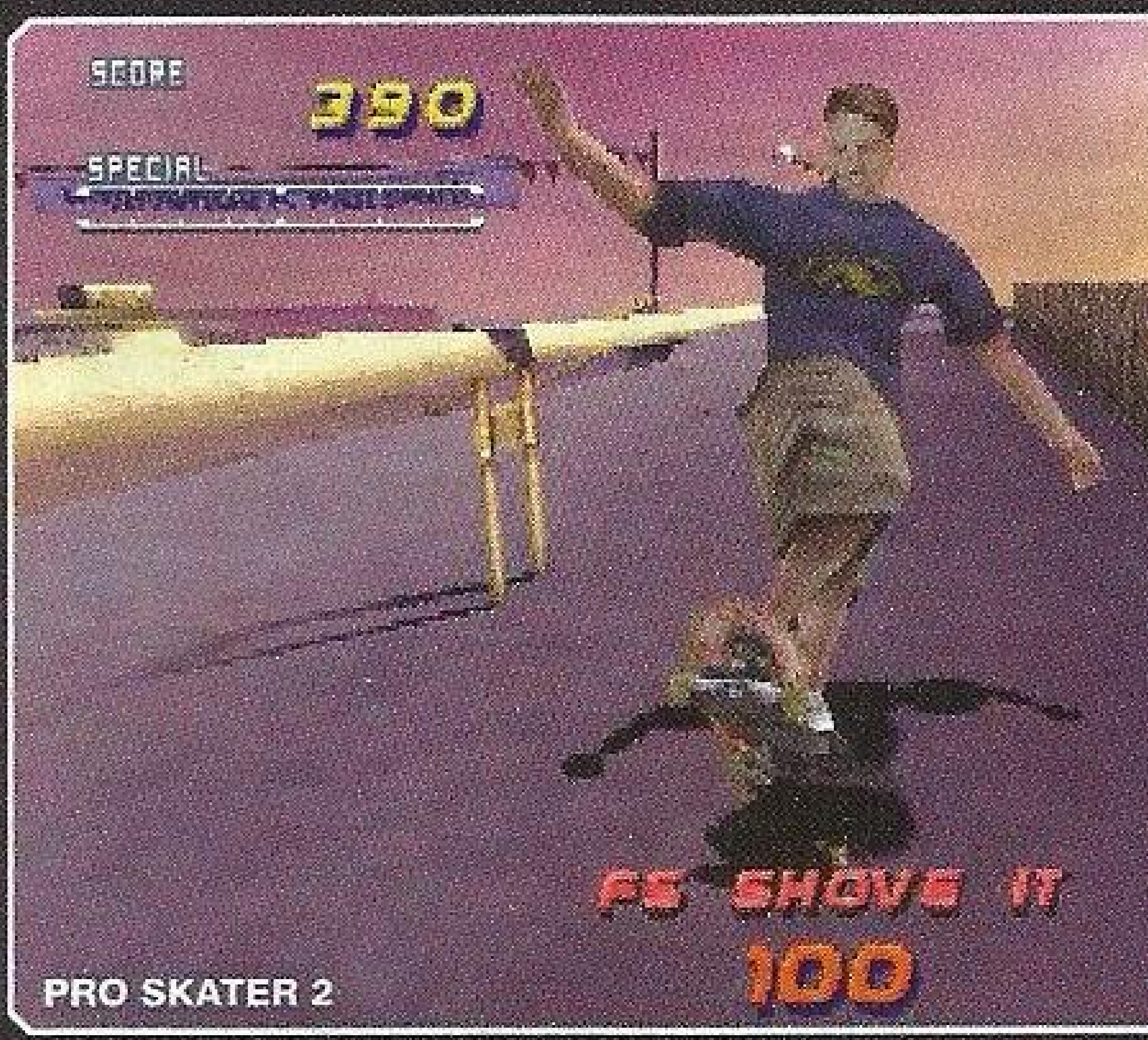
ROZOCHOCENI DOBRYM PRZYJĘCIEM UNDERGROUND, NEVERSOFT POSTANOWILI PÓJŚĆ ZA CIOSEM I W TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 PODBILI ZAWARTOŚĆ FRYWOLNEJ GŁUPOTY DO NIESPOTYKANEGO WCZEŚNIEJ POZIOMU

JEGO WYSOKOŚĆ TONY

Anthony Frank Hawk przyszedł na świat 12 maja 1968 roku w San Diego w stanie Kalifornia. Syn oficera marynarki wojennej i nauczycielki. Przygodę z deskorolką rozpoczął w młodym wieku ośmiu lat, po tym jak brat podarował mu używaną deskę, a zadowolony z nowej pasji syna ojciec zbudował dla niego w ogrodzie prowizoryczną rampę. Dzięki zaciętości i unikalnemu talentowi, Tony wygrał swój pierwszy turniej w wieku 11 lat, zaś trzy lata później rozpoczął karierę zawodowego skatera. Był rok 1982, w Polsce trwał stan wojenny...

Ukoronowaniem sportowej działalności Hawka stał się turniej mający miejsce w lipcu 1999 roku, podczas którego jako pierwszy w historii poprawnie wykonał obrót o 900 stopni po wybiciu się z rampy. Dwa lata później dowiódł, że nie był to tylko łut szczęścia powtarzając wyczyn w trakcie X-Games 2001. Od tamtego czasu powszechnie uznawany jest za żywą legendę tego sportu.

Współpraca z Activision i Neversoftem nie była pierwszym zetknięciem Hawka ze światem popkultury. Od czasu do czasu zdarzało mu się zaliczać małe występy w filmach (np. Akademia Policyjna 4) i teledyskach („Smells Like Teen Spirit” Nirvany!). Pomimo wszystkich swoich osiągnięć, globalnej sławy dostarczyła mu jednak dopiero promowana własnym nazwiskiem seria gier. To kolejna ładna ilustracja siły przebicia, jakiej nabrała nasza ulubiona gałąź rozrywki w ciągu ostatniej dekady.



PRO SKATER 2

SCORE 0
NOLLIE
4.151 X 2
FS 50-50 + Franklin Grind!!!

UNDERGROUND 2

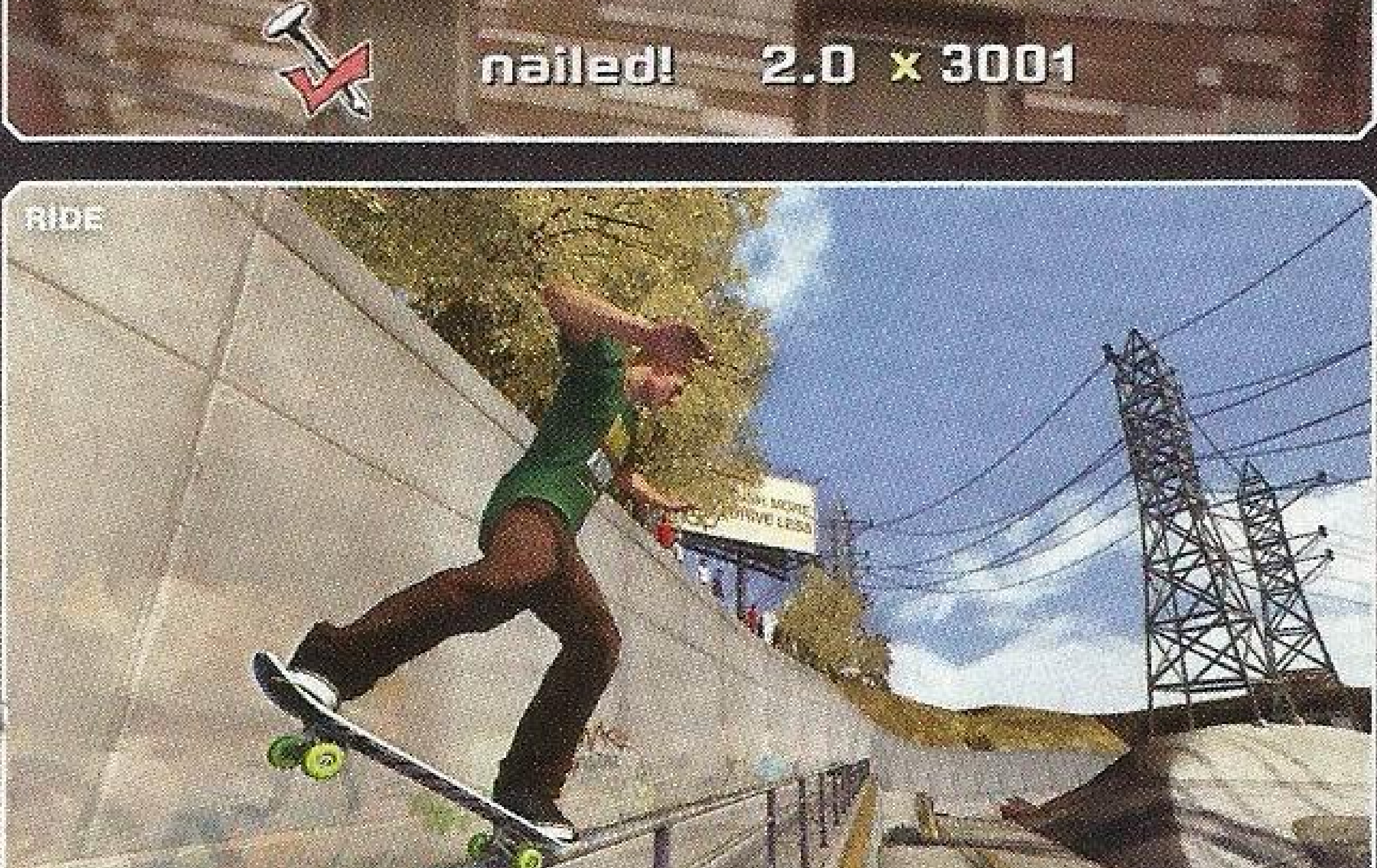
SCORE
SWITCH

AMERICAN WASTELAND

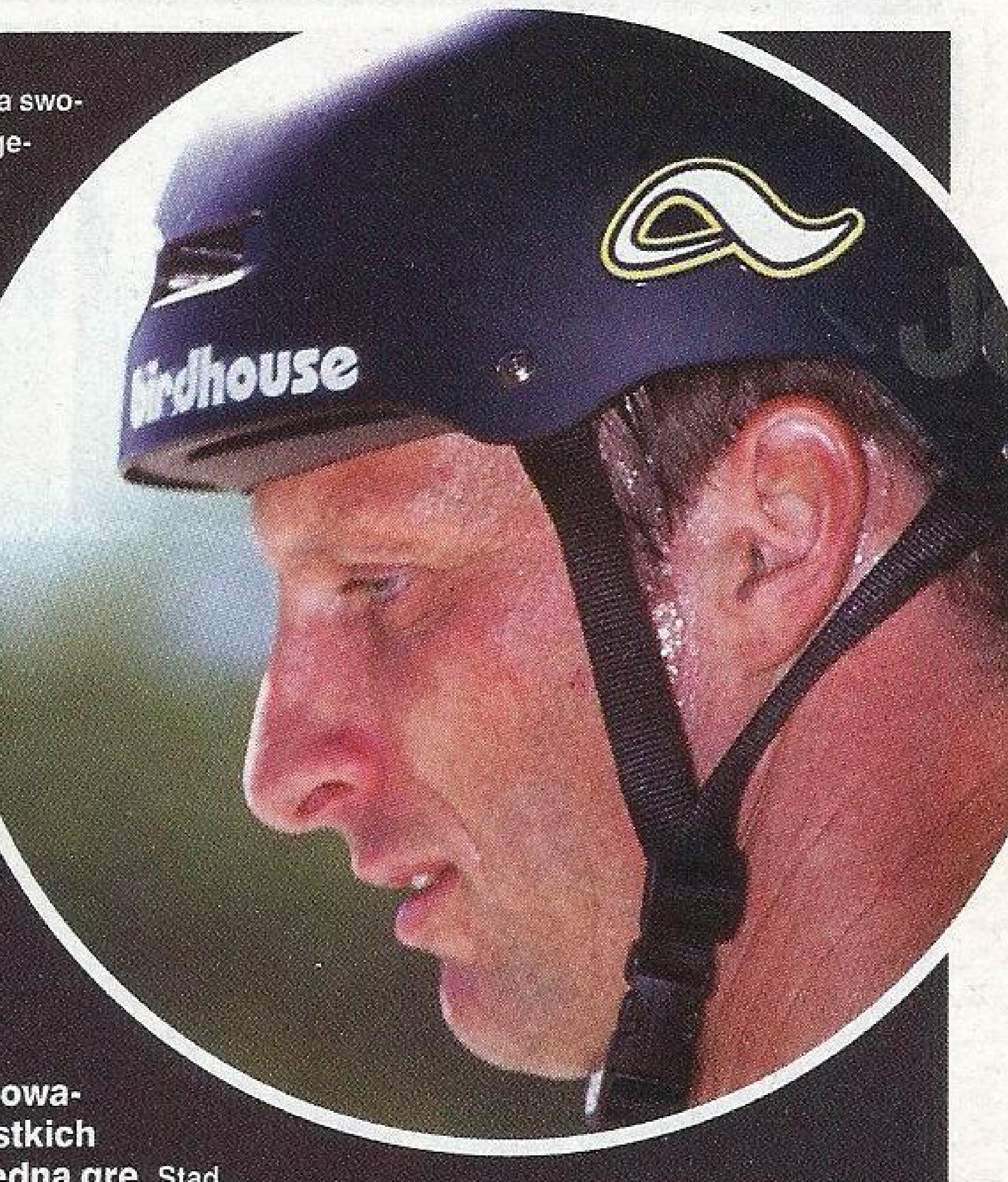
PROJECT 8

nailed! 2.0 x 3001

PROVING GROUND



RIDE

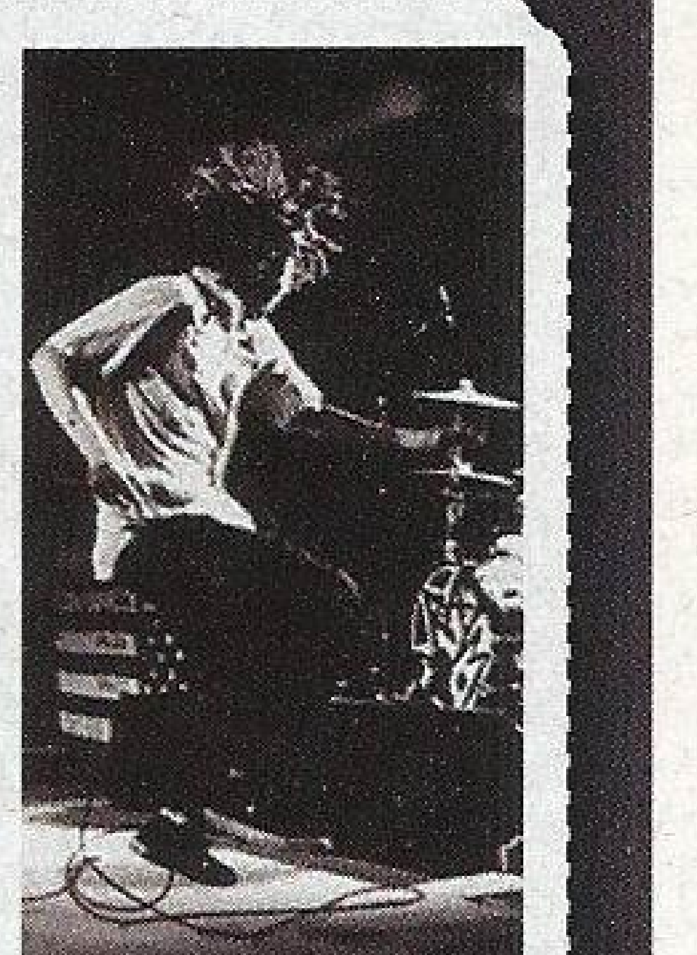


skręciła w rejony sandboxowe, pozwalając na swobodną eksplorację sporego obszaru Los Angeles, wypełnionego rampami do ujeżdżenia i zadaniami do wypełnienia. Dla świętego spokoju powrócił także Classic Mode, czyli standardowe dwuminutowe wymiatanie na zamkniętych poziomach. Warto wspomnieć, że seria zadebiutowała na konsolach obecnej generacji – oprócz PS2, Xboxa i GCN, swojej wersji doczekał się także młodziutki wówczas Xbox 360. American Wasteland spotkał się z dobrym przyjęciem graczy, ale głosy wytykające serii zjadanie własnego ogona i coraz większą wtórność bynajmniej nie ucichły. Neversoft ponownie stanęli przed koniecznością wytyczenia dalszej drogi rozwoju.

W roku 2006 światło dzienne ujrzała pierwsza w pełni „next-genowa" odsłona serii, Tony Hawk's Project 8. Tym razem przewodnim zamiarem twórców było wyekstrahowanie najlepszych elementów z wszystkich poprzednich części i zlaniu ich w jedną grę. Stąd olbrzymi, otwarty teren i wielka liczba zawodników do wyboru, a także powrót systemu rozgrywki, za który gracze pokochali serię. Żeby jednak uniknąć kolejnych oskarżeń o wtórność, autorzy dorzucili kilka nowinek. Najciekawszą z nich był chyba tryb „nail the trick", podczas którego kamera wykonywała efektowny najazd w zwolnionym tempie na nogi skatera, a zadaniem gracza było bezbłędne pokierowanie kończynami w celu wykonania określonej sztuczki. Drugą, nieco mniej istotną innowacją, była możliwość kontrolowania postaci po nieudanym tricku i zgarnięcia dodatkowych punktów za efektowne rozpłaszczenie się na asfalcie. Te miłe urozmaicenia, w połączeniu z pierwszym od długiego czasu skokiem jakościowym pod względem grafiki, zyskały grze przychylność graczy i recenzentów. A ponieważ wspomniany już wysoki poziom oprawy nie pozwolił na sensowne skonwertowanie Project 8 na Wii, konsola Nintendo dostała własną, uproszczoną i nie do końca udaną Downhill Jam.

A skoro już mowa o nie do końca udanych częściach, kolejna gra z tasiemcowatej już wówczas serii ukazała się w 2007, nosząc tytuł Proving Ground. Pomimo iż trudno było jej zarzucić jakieś większe niedoróbki, nikt – włącznie z samymi autorami – nie mógł dłużej zaprzeczać zmęczeniu materiału, którego szczyt osiągnęły gry z Hawkiem. Proving Ground kolejny raz z rzędu próbowała stać się kompilacją najlepszych elementów serii, rozbudowując przy okazji to i owo. Tyle, że niestety brak jakichkolwiek poważnych innowacji i ogólne poczucie stagnacji poważnie dały się we znaki, owocując dość mieszanymi recenzjami. Wizerunkowi serii nie pomogła także nieudana jej odsłona na DS – Tony Hawk's Motion. Jak jednak powszechnie wiadomo w Activision, „show must go on", zatem pomimo niesprzyjającego klimatu prace nad kolejną częścią ruszyły z przytupem, tym razem w akompaniamencie zapewnień o rewolucyjnych zmianach i całkowitym odświeżeniu licencji.

No to zrewolucjonizowali i odświeżyli, szkoda tylko że rezultatem okazała się absolutnie najgorsza gra z nazwiskiem Hawka w tytule. Tony Hawk: Ride mógł budzić pewne nadzieje, bo i ambicje miał spore. Pod koniec 2008 roku szumnie obwieszczono, że kolejna część serii sprzedawana będzie w zestawie ze specjalnym kontrolerem w kształcie deski, dzięki któremu uda się uzyskać idealnie intuicyjne, i zarazem niezrównanie rajcowne sterowanie. Pierwsza prezentacja urządzenia wzbudziła uzasadnione wątpliwości co do buńczucznych obietnic producenta. Pomijając już ogłoszenie wygórowanej ceny ustrojstwa i niemal jednoczesną zapowiedź projektu Natal, mającego w przyszłości robić dokładnie to samo bez potrzeby kosztownych dodatków, zabawa przy użyciu napchanej czujnikami deski zwyczajnie nie wydawała się zbyt... zabawna. Ride ukazało się ostatecznie pod koniec zeszłego roku, potwierdzając najgorsze obawy wszystkich zainteresowanych. Jakiekolwiek pochwały, jakie można by ewentualnie skierować pod adresem oprawy czy ambitnych założeń produktu, bladły w obliczu faktu, że w Ride ledwo dało się grać. Gra została zgodnie zdruzgotana przez recenzentów, zgarniając hurtem wszelkie możliwe anty-nagrody za największe rozczarowanie roku. W celu podbicia wyników sprzedaży zdesperowany Tony zaoferował graczom, którzy kupią jego najnowszy produkt, możliwość zagrania z nim partyjki multiplayerowej. Za późno, fama poszła w świat, Tony Hawk: Ride stało się pierwszą naprawdę dużą porażką zasłużonej serii i postawiło pod znakiem zapytania jej przyszłość. Czy uda się jej, niczym fachowemu skaterowi, podnieść, otrzepać kolana i pokazać nam w najbliższej przyszłości coś naprawdę efektownego? Pozostaje czekać, ale osobiście tchu bym nie wstrzymywał. ■■

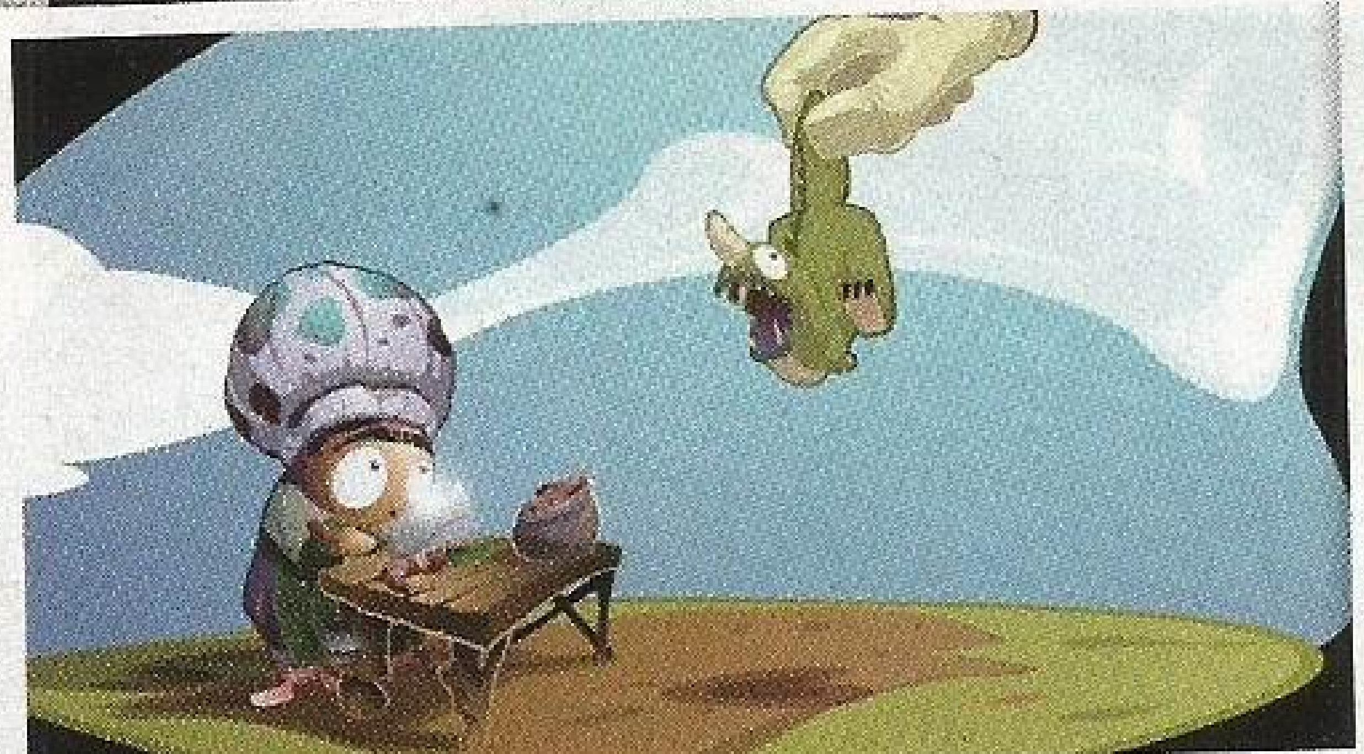


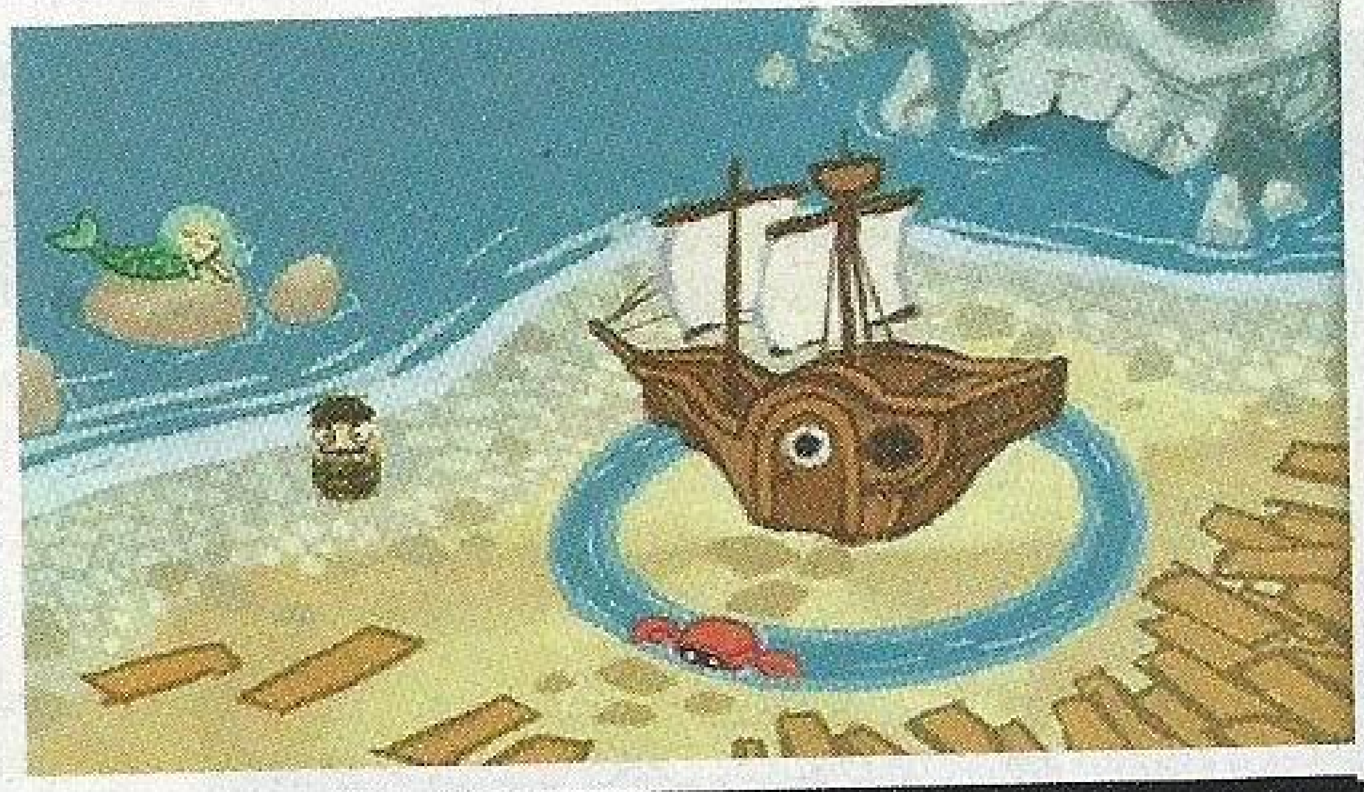
ŚCISZ TEN HAŁAS!

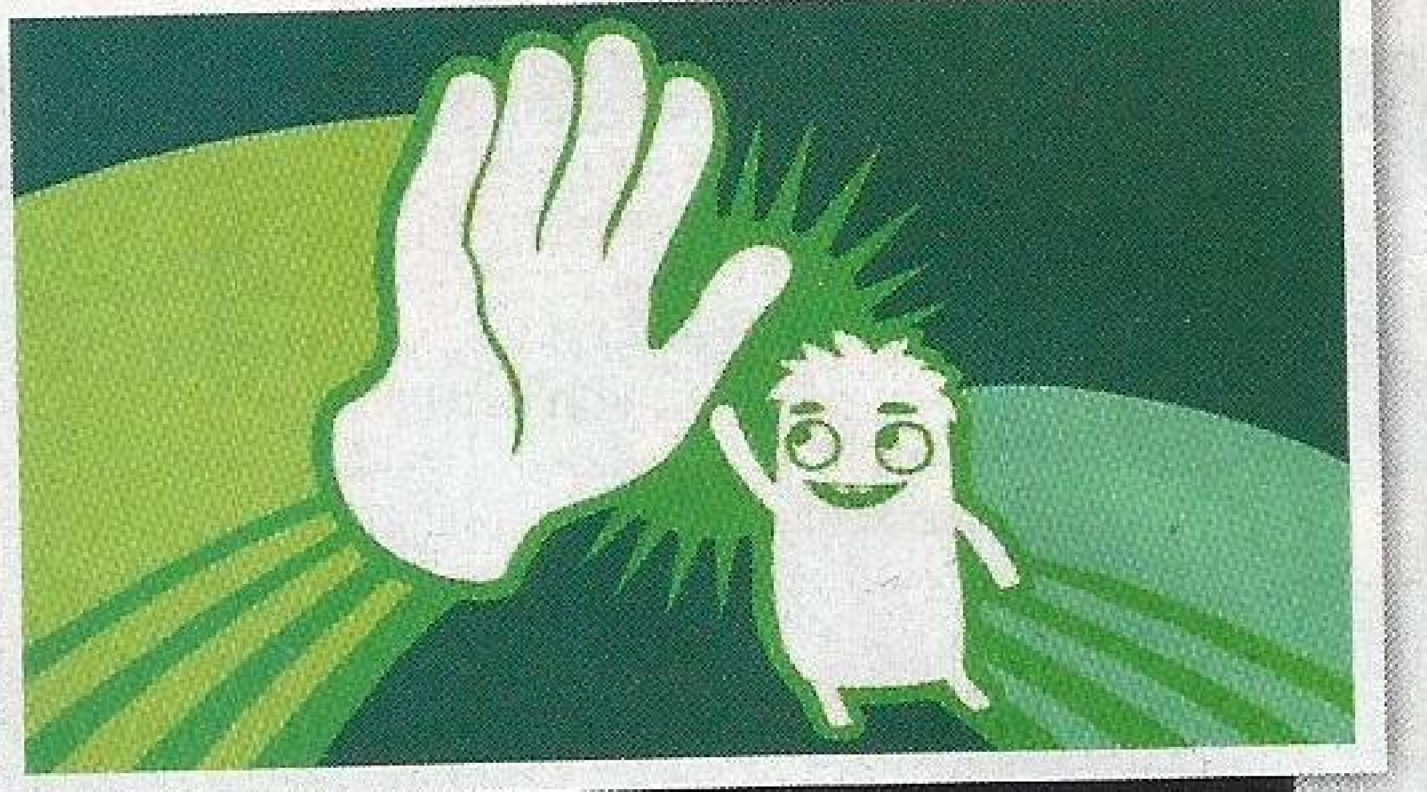
Jeśli jest jeden element serii, do którego naprawdę trudno się przyczepić, z pewnością jest nim muzyka towarzysząca rozgrywce. Do każdej kolejnej części autorom udawało się wrzucić całkiem eklektyczną mieszankę utworów z gatunków nieodmiennie kojarzonych z wymiataniem na deskorolce, od punku po hip hop. Jeśli kto nie wierzy, przedstawiam mały „Best of" piosenek wykrojony z dorobku skaterskiej sagi:

- Goldfinger „Superman"
- Dead Kennedys „Police Truck"
- Primus „Jerry Was a Race Car Driver"
- Suicidal Tendencies „Cyco Vision"
- Unsane „Committed"
- Anthrax & Public Enemy „Bring the Noise"
- Rage Against the Machine „Guerilla Radio"
- Dub Pistols „Cyclone"
- Fu Manchu „Evil Eye"
- Motorhead „Ace of Spades"
- Outkast „B.O.B."
- Deftones „Head Up"

Kto nie słyszał, niech nadrabia czym prędzej.



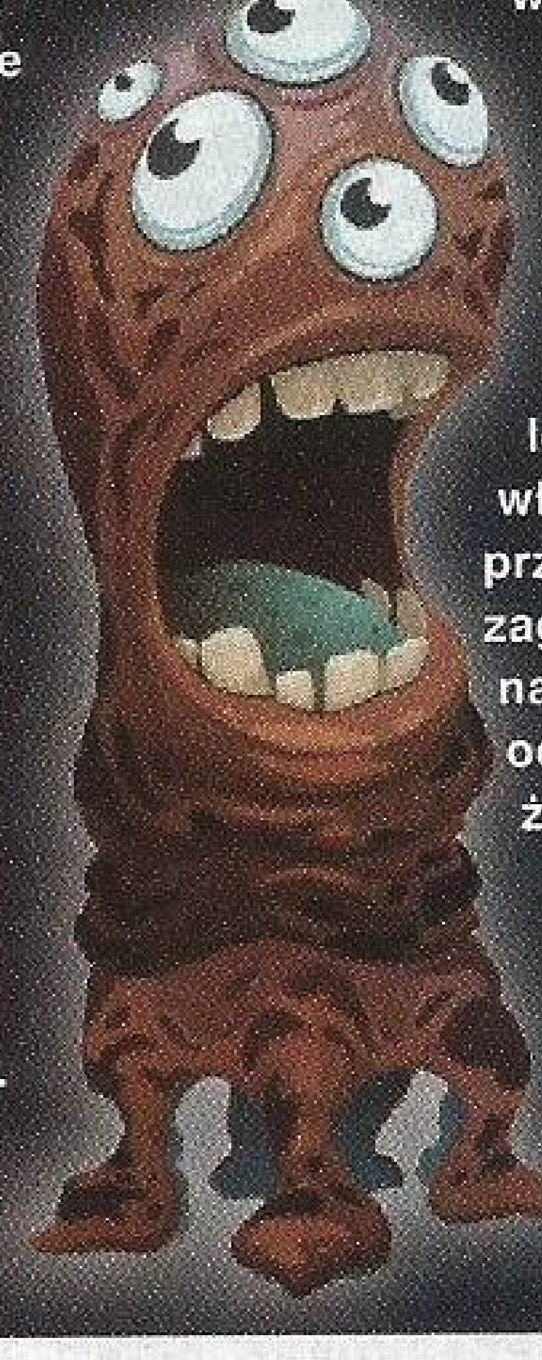




MARTWE PIKSELE

Biorąc pod uwagę zalew niskobudżetowego chłamu w jakim przyszło tonąć obecnej konsoli Nintendo, fakt że projektom zapowiadającym się intrygująco, czy wręcz (och!) ambitnie zdarza się kończyć w developerskim śmietniku, może działać co najmniej deprymująco. Takim właśnie przypadkiem okazała się gra autorstwa Big Huge Games (odpowiedzialnych m.in. za pecetową serię strategii Rise of Nations) zatytułowana roboczo God: The Game.

Buńczuczny tytuł może zalatywać megalomańskimi zapędami à la Peter Molyneux, i nie jest to skojarzenie całkiem nietrafione. W podstawowych założeniach gra przypominała wcześniejsze produkcje Piotra, takie jak Populous czy Black & White. Gracz wcieliłby się w rolę, o dziwo, bóstwa opiekującego się (tudzież gniotącego pod butem) rozrastającą się grupę wyznawców. Czyli niby nic nowego, ale jednak nie do końca. Przede wszystkim, dużą rolę odgrywać miało kontrolowanie ukształtowania terenu i warunków pogodowych, rozwiązane ponoć przy pomysłowym wykorzystaniu Wiilota. Zresztą, sterowanie miało być jednym z ciekawszych punktów programu, z pilotem pełniącym funkcję boskiej łapy zdolnej wypiętrzać łańcuchy górskie albo równać z ziemią chatki poddanych. Celem nadrzędnym byłoby oczywiście rozwijanie cywilizacji ludzików i wycięcie w pień plemion innowierców – czyli podejście ze wszech miar tradycyjne. Dodatkowym uatrakcyjnieniem rozgrywki miały być drobne elementy bardziej przygodowe, mocno ponoć inspirowane Zeldą.

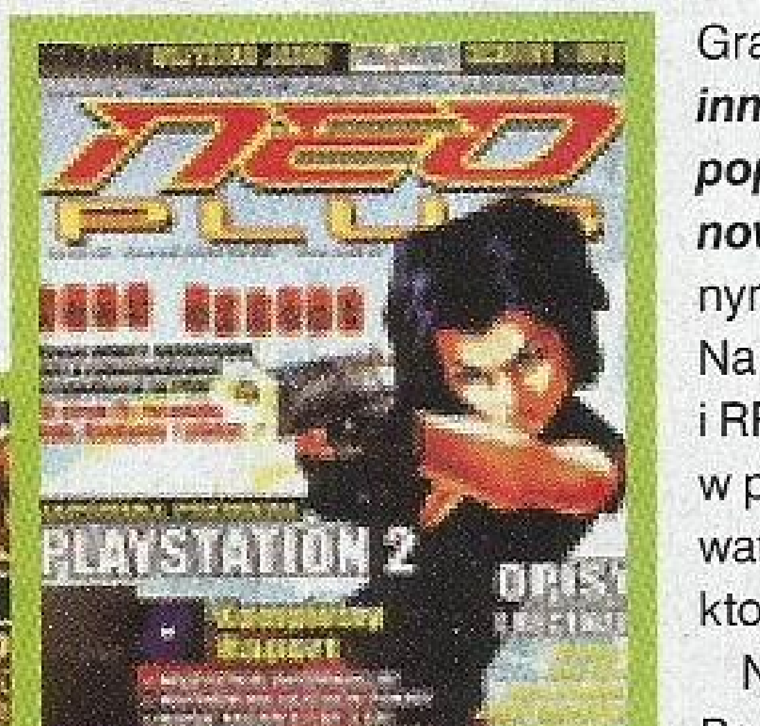


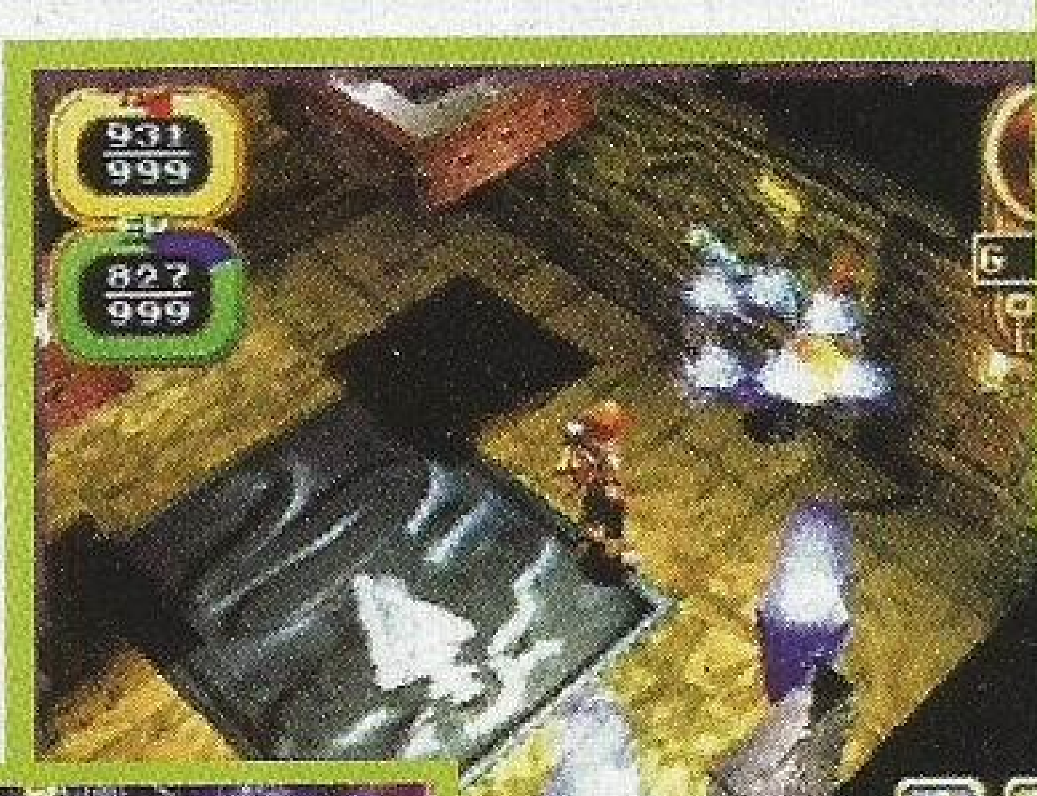
Niestety, ilość materiałów z gry, którym zdarzyło się wyciec ze studia, nie powala, ale to i owo można z nich wywnioskować. Na przykład to, że autorzy wyraźnie celowali w kreskówkowy, mocno karykaturalny wygląd. Logiczny krok, biorąc pod uwagę, że Wii niekoniecznie dałoby sobie radę z przeliczeniem rozległych, szalenie szczegółowych obszarów, zaś uproszczona oprawa nie powinna przeciążyć konsoli. Tak czy siak, projekty postaci i stworzeń sprawiały całkiem sympatyczne wrażenie i miały swój specyficzny charakterek. Kolejną ciekawą nowinką dla tego typu gier miał być tryb wieloosobowy, a konkretnie – kooperacja dwóch graczy. Nie do końca wiadomo jak miałoby to wyglądać w praktyce, czy gracze musieliby podzielić się obowiązkami, czy też twórcy mieli na myśli jakąś bardziej wyrafinowaną koncepcję.

Co zatem poszło nie tak? Odpowiedź jest tak banalna, że niemal niewarta tych kilku klepnięć w klawisze – pieniądze. Boski projekt Big Huge Games miał pecha znajdować się w produkcji, kiedy THQ, jego potencjalny wydawca, popadł w poważne problemy finansowe. W rezultacie gigant zaczął zamykać i sprzedawać studia na lewo i prawo. Taki los spotkał też autorów God: The Game – w maju zeszłego roku zmienili właściciela, tracąc przy okazji niemal połowę pracowników i skutecznie przerywając prace nad ich ambitnym produktem. Od tamtej pory słuch o nim zaginął. 38 Studios, firma która przygarnęła niedobitków Big Huge Games najwyraźniej nie przejawiała chęci dokończenia projektu, a w każdym razie od niemal roku nie raczyła się tym pochwalić. Biorąc jednak pod uwagę, że 38 Studios pracuje obecnie nad grą MMORPG pod swojsko brzmiącym kryptonimem Copernicus (w której produkcję skądinąd zaangażowani są m.in. Todd „Spawn" McFarlane i R.A. Salvatore, twórca postaci Drizzta Do'Urdena), i tak niewielkie szanse na ukończenie gry maleją z każdym miesiącem. Wygląda więc na to, że cała sprawa skończyła się cichym bogobójstwem. Nie pozostaje więc nic innego, jak tylko przygasić światło, zarzucić Deicide na słuchawki i oddać się chwili zadumy nad kolejnym kawałkiem zdechłego softu. RIP. ■

DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO 04/2000 #20

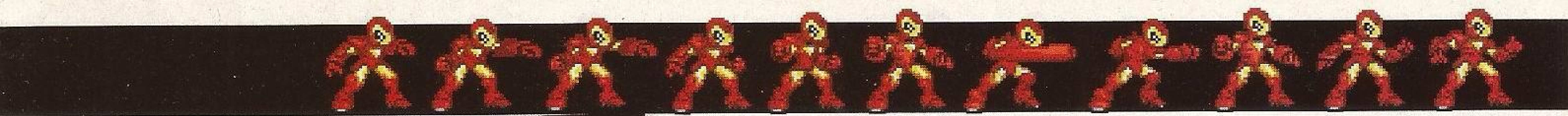
Kwiecień 2000. Przez okładkę przeskakuje odrobinę kanciasta Hana z Fear Effect, nieco zapomnianego cel-shade'owanego survival horroru (gdzieś we Wrocławiu profesor Miodek gorzko zapłakał) na PlayStation. Wówczas jednak był to hicior jak się patrzy, co zaowocowało okrągłą dziesiątką stron zawierających recenzję, opis, plakat i zaciekłą dyskusję z udziałem Banana i Grabarza (**Banan:** ***„A ja się zastanawiam czy w tej beczce Twoich dygresji, przypowieści i małych ciekawostek jest w ogóle dno..."***). Poza tym przygarść gorących niusów, z których wyróżnia się zwłaszcza obszerny raport z japońskiej premiery PlayStation 2, a także – w ramach kontrastu – oficjalna zapowiedź pierwszego Xboxa. Dalej lecą recenzje, tym razem bez specjalnych hitów, za to ze sporą dawką „ósemkowego" materiału. Jest np. Mario Party 2, wedle słów Gulasha ***„doskonała pozycja, choć nie tak świeża, jak jedynka"*** – ciekawe jak zareagowałby naczelny, gdyby cofnąć się w czasie i zdradzić mu, że czeka go jeszcze co najmniej sześć kolejnych części...





W następnej kolejności Ridge Racer 64, debiut niegdyś dostępnej wyłącznie na PS one serii na konsoli Nintendo. Brat komentuje krótko: ***„Namco zaczyna być jak ekskluzywna call-girl, która ma piękne, zgrabne ciało i sporo do powiedzenia na różne tematy. Tylko cóż z tego, kiedy wszystkie te dobra może posiąść każdy, za odpowiednią cenę"***. Nie każdy może natomiast produkować same przeboje, czego dowodem jest Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas. Grabarz wystawia 5/10 i dodaje: ***„EA to mistrzowie komercji. Komu innemu udaje się sprzedawać od pięciu lat te same gry sportowe poprawiając tylko grafikę i wmawiając ludziom, że to całkiem nowe produkty."*** Haha, jak to dobrze, że w czadowym, futurystycznym roku 2010 taki proceder nie ma racji bytu, prawda? Prawda...? Na koniec ponownie kilka porządnych tytułów z pogranicza akcji i RPG, takich jak Alundra 2 i Deception 3, a także łycha dziegciu w postaci Army Men: Sarge's Heroes – kolejnej odsłony tasiemcowatej serii o przygodach plastikowych żołnierzyków. Ciekawe czy ktokolwiek ciepło wspomina tę telenowelę produkcji 3DO.

Najciekawiej w dalszej części numeru przedstawiają się Gawędy Po Fai, czyli comiesięczne wynurzenia Adriana Chmielarza, tym razem poświęcone zapowiedziom Microsoftu odnośnie ich nadciągającej maszynki do grania. Kawałek całkiem fachowej analizy, włącznie z potencjalnymi „za" i „przeciw", m.in. ***„co z tego, że Microsoft jest nowy na rynku i nie ma doświadczenia. Sony też nie miało, a jednak Segę i Nintendo pokonało"*** oraz ***„lista firm, które już robią gry na Xboxa zawiera tylko jedną znaną firmę konsolową: Konami. Gry to sztuka, a nie cięcie drzew. Dobra gra to wypadkowa talentów, a Japończycy są tutaj mistrzami świata."*** Co prawda dziś oba stwierdzenia (te o pokonaniu Nintendo i mistrzach świata) z lekka się przeterminowały (zaś wielu drwali z pewnością wstrząsnęło tak obcesowe potraktowanie ich fachu), ale wróżenie z fusów to trudna sztuka – zwłaszcza w czasach, kiedy system MS zapowiadał się jeszcze jako osobliwa hybryda PC i konsoli. Na koniec Arcadia, RPGamer i Stara Szkoła oraz obowiązkowy FAQ, w którym tym razem wstrząsające zwierzenia właściciela salonu gier (wiecie dziatki, to takie zadymione budy, do których chodzili pograć Wasi pradziadkowie w epoce fin de siecle'u), który padł ofiara policyjnego nalotu za udostępnianie młodzieży brutalnych gier. Osobliwa sytuacja, przyznacie. Poza tym słów parę o tym, co łączy Banana z Piaskiem i Josepha z Agnieszką Chylińską – ach, uroki branży rozrywkowej. ■



ZAGUBIONE W CZASIE

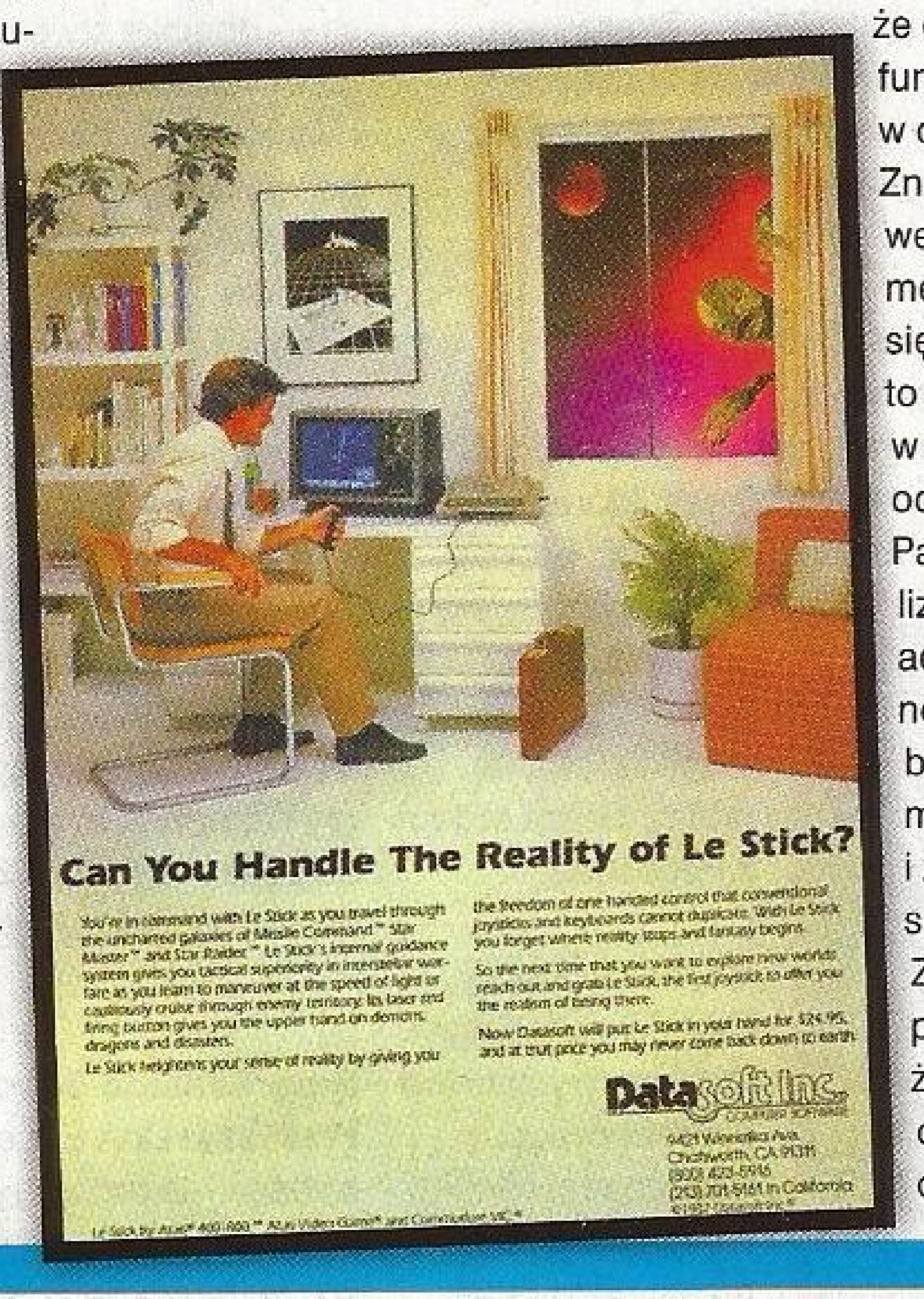
LE STICK

Le motion termometr. Zdaję sobie sprawę, że motyw „ale to już było" wałkowany w tym dziale robi się powoli nieco nużący, ale co zrobić, kiedy historia urządzeń do grania co chwilę podtyka mi pod nos kolejne przykłady wynalazków z zamierzchłych czasów „odkrywanych" dziś na nowo i z miejsca okrzykiwanych jako rewolucje.

W tym miesiącu bodźcem do zabawy w pogromcę mitów jest obdarzony francusko brzmiącą nazwą Le Stick – kontroler wyprodukowany w 1981 przez DataSoft.

Co w owym urządzeniu było takiego niezwykłego? Dwa słowa: „motion controls". Dwadzieścia pięć lat przed Wiilotem i Sixaxisem, Atari 2600 i Commodore 64 doczekały się własnego joysticka wykrywającego ruchy ręki grającego. Projekt ustrojstwa był prosty, by nie rzec prostacki i składał się z czarnej rękojeści z pojedynczym przyciskiem na czubku, połączonej z konsolą za pośrednictwem kabla. Najciekawszy jednak wydaje się fakt, że Le Stick nie wymagał żadnego źródła zasilania. Jakim cudem, spytacie? Ano, odpowiem, dlatego że cały mechanizm funkcjonował w oparciu o… Rtęć. Znajdujący się wewnątrz obudowy metal przelewał się w to w jedną, to w drugą stronę, w zależności od wychylenia Le Patyka i sygnalizował konsoli adekwatny kierunek. Proste niczym budowa termometru i zarazem na swój sposób genialne. Zwłaszcza biorąc pod uwagę, że urządzenie działało ponoć całkiem nieźle, przynajmniej na potrzeby nieskomplikowanych atarynkowych tytułów.

Pomimo tego, jak łatwo wywnioskować z faktu, że większość z Was nigdy o tym wynalazku nie słyszała, produkt okazał się spektakularną klapą. Najważniejszym powodem był zastanawiający brak JAKICHKOLWIEK gier pisanych specjalnie z myślą o urządzeniu. Nawet jego twórcy, choć mieli już wówczas na koncie kilka tytułów, nie uznali za słuszne obdarować swego dziecka bodaj jedną grą wykorzystującą w pełni jego możliwości. Co prawda większość biblioteki A2600 i C64 je obsługiwała, ale zazwyczaj nie była to żadna nowa jakość w sterowaniu, tylko nieco bardziej szpanerski joystick (co bardziej złośliwi dodadzą zamruczą w tym miejscu: „historia lubi się powtarzać"). Dodajmy do tego jeszcze wysoką cenę urządzenia, a także wielki krach amerykańskiego rynku gier mający miejsce niespełna dwa lata po jego premierze i mamy pełny obraz klęski jakim ostatecznie okazał się Le Stick. Ale warto pamiętać, że zjawisko młodzieńców rzucających się spastycznie przed telewizorami nie jest wyłącznością XXI wieku. ■



Can You Handle The Reality of Le Stick?

You're in command with Le Stick as you travel through the uncharted galaxies of Missile Command™ Star Master™ and Star Raider™. Le Stick's internal guidance system gives you tactical superiority in interstellar warfare as you learn to maneuver at the speed of light or cautiously cruise through enemy territory. Its laser and firing button gives you the upper hand on demons, dragons and disasters.

Le Stick heightens your sense of reality by giving you the freedom of one handed control that conventional joysticks and keyboards cannot duplicate. With Le Stick you forget where reality stops and fantasy begins.

So the next time that you want to explore new worlds reach out and grab Le Stick, the first joystick to offer you the realism of being there.

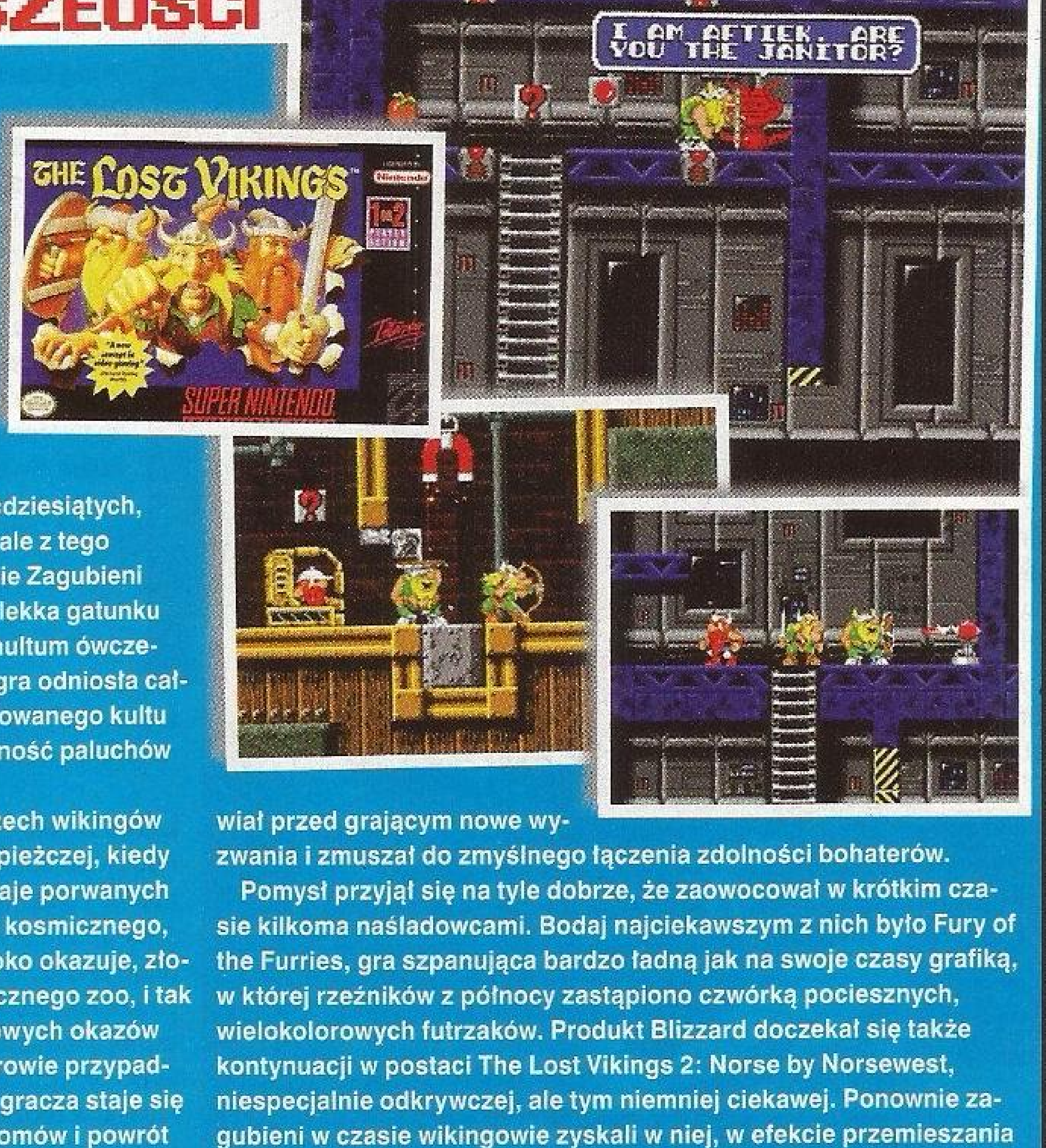
Now Datasoft will put Le Stick in your hand for $24.95, and at that price you may never come back down to earth.

Datasoft Inc.
COMPUTER SOFTWARE
9421 Winnetka Ave.
Chatsworth, CA 91311
(800) 423-5916
(213) 701-5161 in California

Le Stick by Atari® 400/800™ Atari Video Game® and Commodore VIC®

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

THE LOST VIKINGS



Uwierzcie lub nie, ale Blizzard nie zawsze był korporacją władającą umysłami połowy mieszkańców kuli ziemskiej za pośrednictwem maszynki do marnowania czasu o kryptonimie WoW. Kiedyś, w zamierzchłych początkach lat dziewięćdziesiątych, zdarzało im się produkować gry skromniejsze, choć wcale z tego powodu nie gorsze. Jednym z owych tytułów byli właśnie Zagubieni Wikingowie, produkt przynależący do zapomnianego z lekka gatunku platformówek z elementami gry logicznej. Wydana na multum ówczesnych systemów (m.in. SNES, Mega Drive, PC, Amiga) gra odniosła całkiem przyzwoity sukces i stała się przedmiotem umiarkowanego kultu wśród graczy ceniących sobie w równym stopniu zręczność paluchów i wytężanie mózgownicy.

Fabuła przedstawia się prosto, choć pomysłowo. Trzech wikingów wypoczywa po powrocie z kolejnej udanej wyprawy łupieżczej, kiedy następuje obowiązkowe „WTEM!" Trio bohaterów zostaje porwanych wprost z sienników do lewitującego nad wioską statku kosmicznego, dowodzonego przez niejakiego Tomatora. Jak się szybko okazuje, złowrogi Pomidorowiec jest kierownikiem międzygalaktycznego zoo, i tak się akurat złożyło, że do kolekcji brakuje mu kilku zdrowych okazów nordyckiej fauny. Podczas próby ucieczki nasi bohaterowie przypadkiem wpadają w pętlę czasoprzestrzenną, a zadaniem gracza staje się przeprowadzenie ich przez serię zróżnicowanych poziomów i powrót do rodzinnej wioski (najlepiej o odpowiednim czasie, niekoniecznie w wersji „prehistoryczny krater" albo „skansen pełen turystów").

Tym, co wyróżniało Wikingów wśród setek innych dwuwymiarowych platformówek, była konieczność prowadzenia jednocześnie (a właściwie na zmianę) wszystkich trzech postaci. Przy czym różnice pomiędzy nimi nie były czysto kosmetyczne – każdy z brodaczy dysponował unikalnym zestawem umiejętności. Cherlawy Eryk był szybki niczym wiatr po grochówce, skakał jak kozica, a zaprawiony w karczemnych dysputach czerep pozwalał mu rozbijać „z bani" co słabsze ściany. Masywny Olaf pełnił z kolei rolę stopera, ochraniając kumpli dźwiganą tarczą, posiadającą w dodatku moc zakrzywiania praw fizyki dzięki czemu grubaśny wiking mógł szybować na niej, niczym na drewnianej lotni. Ostatni z barbarzyńców, Baleog, preferował nieskomplikowane rozwiązania konfliktów przy pomocy miecza i łuku. Każdy poziom stawiał przed grającym nowe wyzwania i zmuszał do zmyślnego łączenia zdolności bohaterów.

Pomysł przyjął się na tyle dobrze, że zaowocował w krótkim czasie kilkoma naśladowcami. Bodaj najciekawszym z nich było Fury of the Furries, gra szpanująca bardzo ładną jak na swoje czasy grafiką, w której rzeźników z północy zastąpiono czwórką pociesznych, wielokolorowych futrzaków. Produkt Blizzard doczekał się także kontynuacji w postaci The Lost Vikings 2: Norse by Norsewest, niespecjalnie odkrywczej, ale tym niemniej ciekawej. Ponownie zagubieni w czasie wikingowie zyskali w niej, w efekcie przemieszania molekuł z przygodnie spotkanym robotem, udoskonalenia w rodzaju rakietowych butów czy cybernetycznych kończyn. A gdyby komuś nadal było mało, do ekipy dołączyły dwie nowe postacie – wilkołak Fang i smok Scorch. Ale to już inna historia.

Co by nie mówić, gra była świetna. Trudna, ale zarazem dostarczająca sporej porcji radochy. Spełniła też ważną rolę jako pierwszy duży hit na koncie przyszłych ojców Warcrafta. Kto wie, gdyby nie ów niewinnie wyglądający side-scroller, być może studio nie rozwinęłoby skrzydeł, a duża część ludzkości nadal prowadziłaby pełne, satysfakcjonujące żywoty spotykając się ze znajomymi i wylegując z ukochanymi w niedzielne popołudnia, zamiast siedzieć pod kroplówkami z oczami wbitymi w monitory. I to wszystko zasługa zaledwie trzech wikingów. Nic dziwnego, że ich okrucieństwo przeszło do legendy. ■

WIELKI, ZLY I BRZYDKI

■ **Poszukiwany:** Zeus

■ **Znany też jako:** Dzeus, Władca Olimpu, Bóg Piorunów, Król Bogów, Tata

■ **Cechy charakterystyczne:** obfita śnieżnobiała broda, skrzące błyskawicami oczodoły pod krzaczastymi brwiami, klatka piersiowa dwudziestoletniego kulturysty-giganta. Ubrany zazwyczaj w kremową togę z imponującymi falbanami, pozłacane sandały i modne naramienniki z greckimi ornamentemi. Obnosi się ze swoją półnagością

■ **Pierwszy występek:** 1995 rok – oszustwo

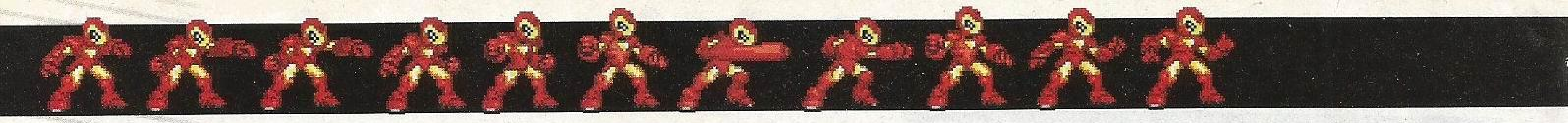
■ **Znane przewinienia:** zabójstwo bogów (recydywa), dzieciobójstwo, prowodyr wojny starożytnoświatowej, nadzwyczajna rozwiązłość seksualna, zamach stanu, czynny anarchista

■ **Współpracownicy:** Hera, Atena, Apollo, Hermes, Ares, Hades, Posejdon, Helios, Kronos

■ **Zbrodniczy życiorys:** Cudem uniknął pożarcia przez ojca, wychowywały go nimfy, a jako dziecko bawił się w błogosławienie znalezionych rzeczy. Chodził do przedszkola z kozami, pszczołami i orłami, które szybko stały się jego jedynymi dziecięcymi przyjaciółmi. Kiedy dorósł upił ojca gorzką wódką, aby uwolnić z jego żołądka połknięte rodzeństwo. Udało się, a jeden z trunków do dziś nosi nazwę upamiętniającą to wydarzenie. Wraz z wyzwolonymi stoczył i wygrał wojnę z Tytanami, po czym na nowo uformował świat i rozdzielił go między współbraci. Szybko zaczął obawiać się własnych dzieci, szczególnie nie ufał Aresowi i Kratosowi. Zmanipulował Ducha Sparty, aby zabił swego brata, jednak zdrada wyszła na jaw i ściągnęła na Zeusa lawinowo rosnące pragnienie chęci zemsty ze strony Kratosa. Badania psychologiczne jasno mówią, że Zeus dawno stracił kontakt z rzeczywistością, a sąd w zaocznym procesie zgodził się z prokuratorem, co do wymiaru kary. Ekstradycja z Olimpu i czapa. Niekoniecznie w tej kolejności.

■ **Zalecane postępowanie:** Nie ma sensu wdawać się z nim w dyskusje, ani pozwolić mu się zbytnio oddalić. Z drugiej strony uwaga na wysokie napięcie, bo noszona toga ciągle elektryzuje Zeusa, więc klincz także nie jest najtrafniejszym rozwiązaniem. Wyjątkowo podatny na ulepszone Ostrza Wygnania i cięty język Kratosa. Jednak trzeba być przygotowanym na kilkanaście rund boksowania, szybki nokaut nie wchodzi w rachubę. Lepiej wcześniej potrenować z Andrzejem Gmitrukiem. Wyjątkowo wdzięcznym celem ataku jest jego boska twarz – bujna broda gwarantuje, że nawet kilkugodzinne obijanie oblicza Zeusa nie spowoduje bólu knykci.

■ **Dokumentacja zbrodni:**
- God of War (2005)
- God of War: Betrayal (2007)
- God of War II (2007)
- God of War: Chains of Olympus (2008)
- God of War Collection (2009)
- God of War III (2010)



RETROFIKACJA

CZYLI SUBTELNY UROK COFANIA SIĘ W ROZWOJU

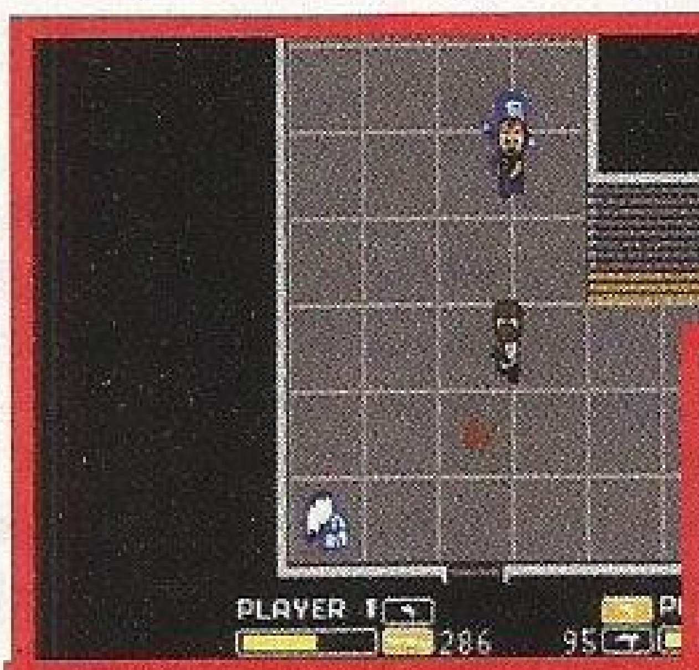
Większości z Was nieobce jest pojęcie remake'u. Odświeżanie i przerabianie klasyków od dziesięcioleci było domeną kina, i nadal jest wśród filmowców powszechne (często do przesady). W ciągu ostatniej dekady zjawisko stało się popularne także wśród twórców gier – za przykład niech posłuży chociażby niedawne odpicowanie pierwszych dwóch części God of War, unowocześniona wersja Secret of Monkey Island albo wciąż rosnąca biblioteka odświeżonych klasyków na XBLA i PSN. Idea przyświecająca remake'om gier jest zazwyczaj prosta – wziąć udany tytuł sprzed lat i oblec go w nowoczesną oprawę, żeby nie raził wrażliwych oczu graczy ery HD. Tylko czasem ingerencja posuwa się dalej i skutkuje głębszymi zmianami w mechanizmach rozgrywki czy fabule – taką „ambitną przeróbką" był chociażby niedawny Silent Hill: Shattered Memories. Zasadniczo jednak słowem kluczowym jest tu „unowocześnienie".

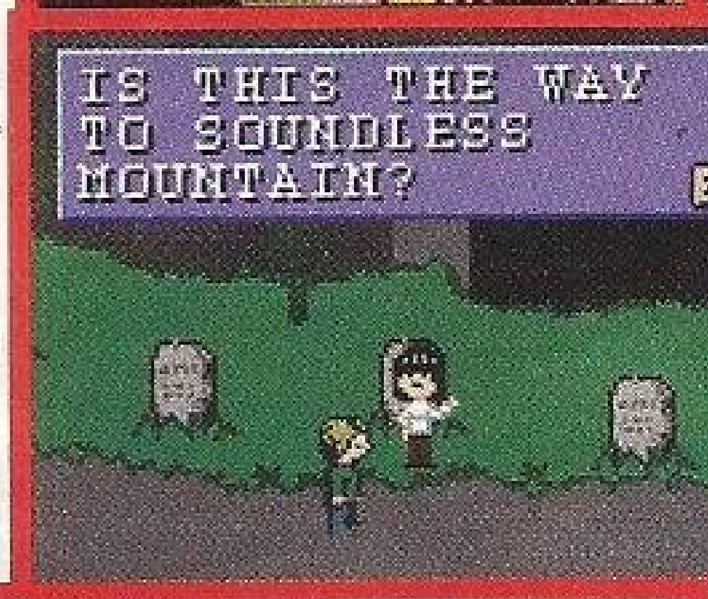
Czy jednak nie przyszło Wam kiedyś do głowy jak prezentowałyby się współczesne gry, gdyby obedrzeć je z całego splendoru wysokich rozdzielczości, fotorealistycznych tekstur i rozsadzających bębenki uszne soundtracków? Czy dzisiejsze hity okazałyby się równie grywalne w oprawie rodem ze złotej ery lat 80.? Ze straszącymi z ekranu pikselami wielkości pięści i kakofonią pisków robiącą za podkład audio? Jeśli odpowiedź brzmi „nie" – nie martwcie się. Znalazła się bowiem garstka maniaków, którzy owszem, zadali sobie to pytanie i co więcej, postanowili sami sobie na nie odpowiedzieć. Tak narodził się „demake".

Demake to, jak sama nazwa wskazuje, przeciwieństwo remake'u. Czyli, mówiąc po ludzku, przeróbka gry nie mająca jej odświeżyć, a postarzyć. Najczęstszymi „ofiarami" demake'owania padają tytuły świeże, cofane w rozwoju do postaci ich wyimaginowanych 8-bitowych odpowiedników – ot, bierzemy takie np. GTA i wypasioną trójwymiarową oprawę zastępujemy dwuwymiarową pikselozą. Nie jest to jednak regułą – na warsztat równie dobrze trafić może gra sprzed dwudziestu lat, która po kuracji postarzającej przemieni się w tytuł sprzed lat trzydziestu. Taki los spotkał np. Mega Mana z NESa, który z okazji wystawy I Am 8-Bit skonwertowany został na… Atari 2600. Proces ten nie zawsze musi także dotyczyć całych gier, a jedynie wybranych elementów. Tu przykładem świeci Jean-Paul LeBreton, jeden z projektantów poziomów BioShocka, który w chwilach wolnych od pracy odtworzył jedną z ładniejszych lokacji gry, Arcadię, na silniku drugiej części Dooma. Jeśli ktoś jest ciekaw rezultatu, autor udostępnił to cudeńko na swoim blogu.

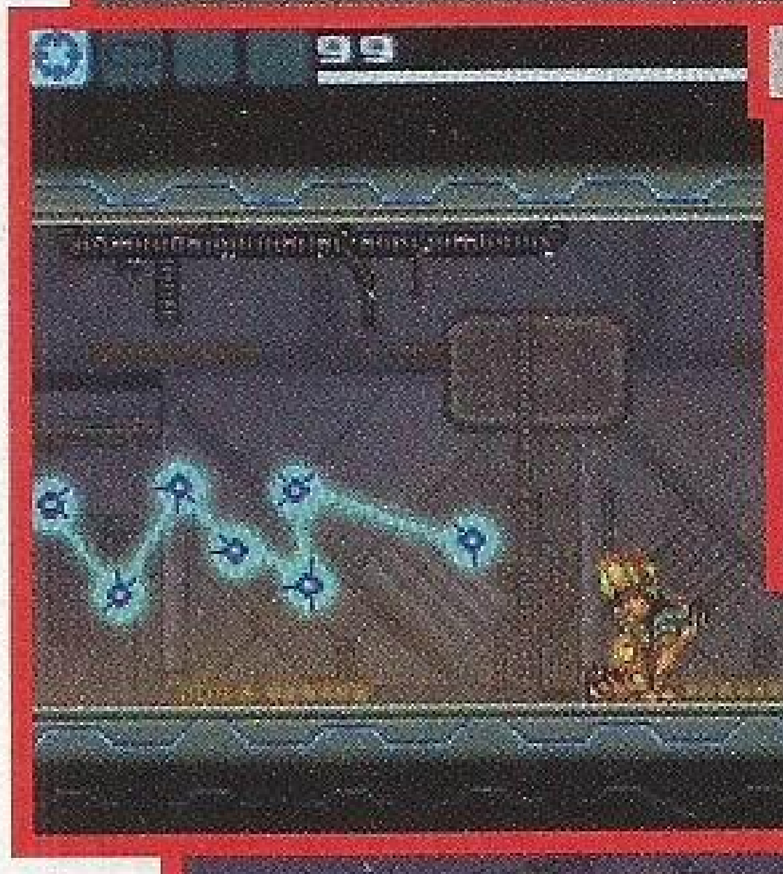
Problemem, z którym nie musiał użerać się pan LeBreton, a przed którym notorycznie stają chałupniczy twórcy demake'ów, są prawa autorskie. Odtworzyć Niko Bellica albo Kratosa w formie pixelartu to jedno, ale wszak postacie te pozostają własnością ich twórców, a także stojących za nimi korporacji – a że z korporacjami nie warto zadzierać, wiadomo nie od dziś. Jeśli nie wierzycie, spytajcie szefostwo Infinity Ward. Na szczęście „postarzacze" okazali się nie w ciemię bici i wybrnęli z tego kłopotu w prosty sposób – zmieniając lekko tytuły przerabianych gier, aby nie wzbudzić podejrzeń wiecznie czujnej watahy prawników, jednak w taki sposób, żeby nie było najmniejszej wątpliwości z jaką grą mamy do czynienia. Ot, zamiast Grand Theft Auto piszemy na planszy tytułowej Large-Scale Vehicular Stealing (oczywiście w odpowiednio rozpoznawalnej czcionce) i już – gracz syty i Rockstar cały.

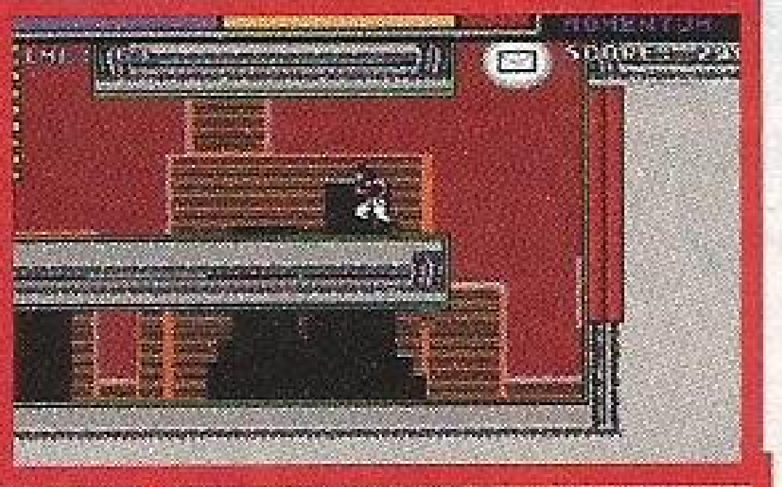
Serdecznie polecam każdemu doceniającemu uroki staroszkolnej oprawy zgłębienie tematu. Na dobry początek, szybka lista piętnastu ciekawych demake'ów w mocno przypadkowej kolejności:

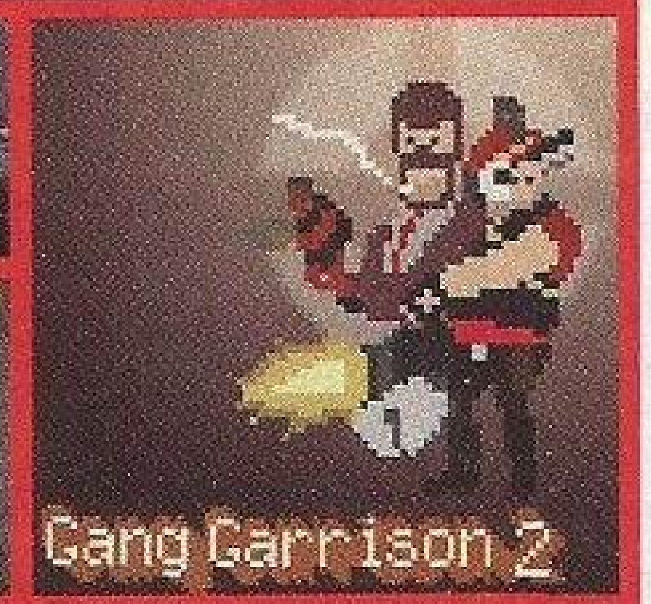


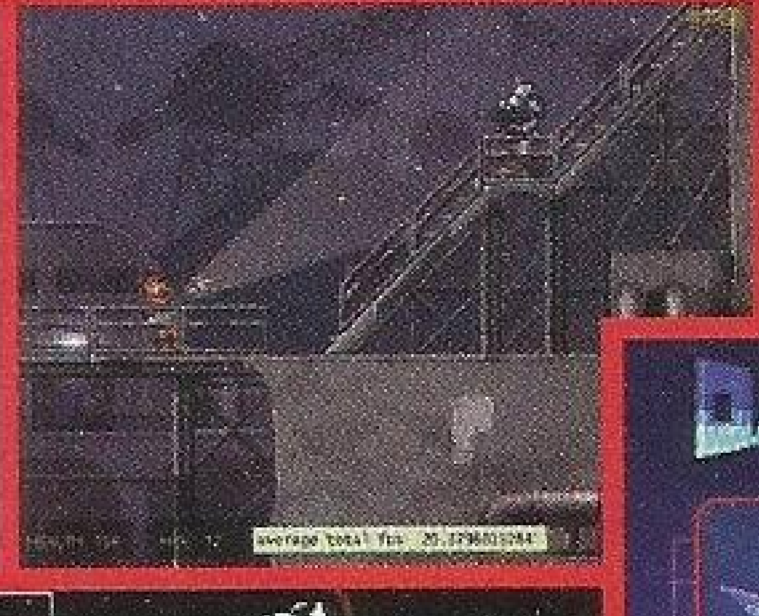

IS THIS THE WAY TO SOUNDLESS MOUNTAIN?

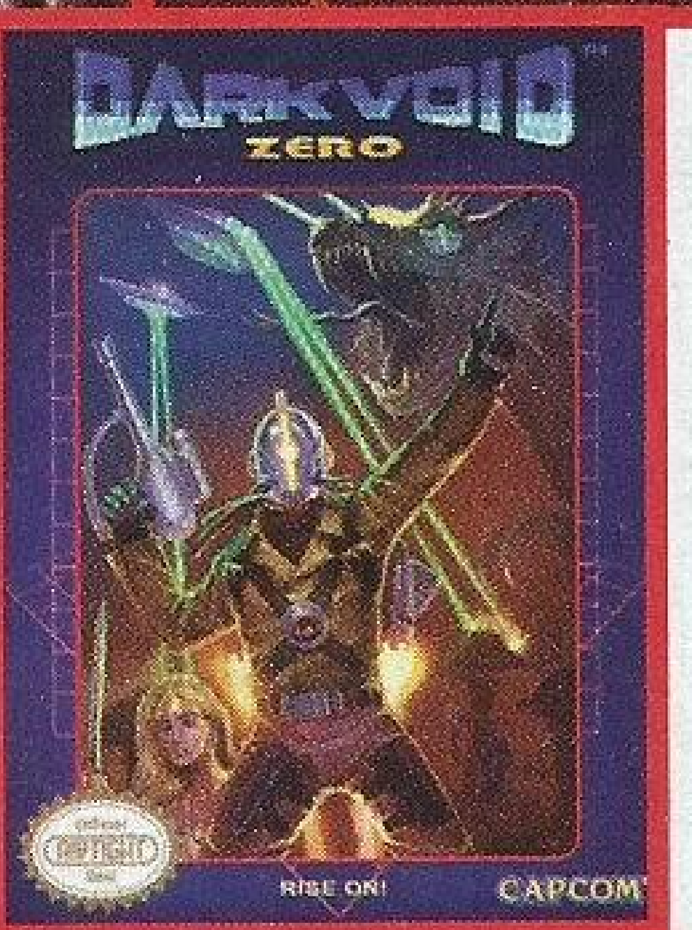
Vectrox
ARCADE SYSTEM CARTRIDGE
vipEUt

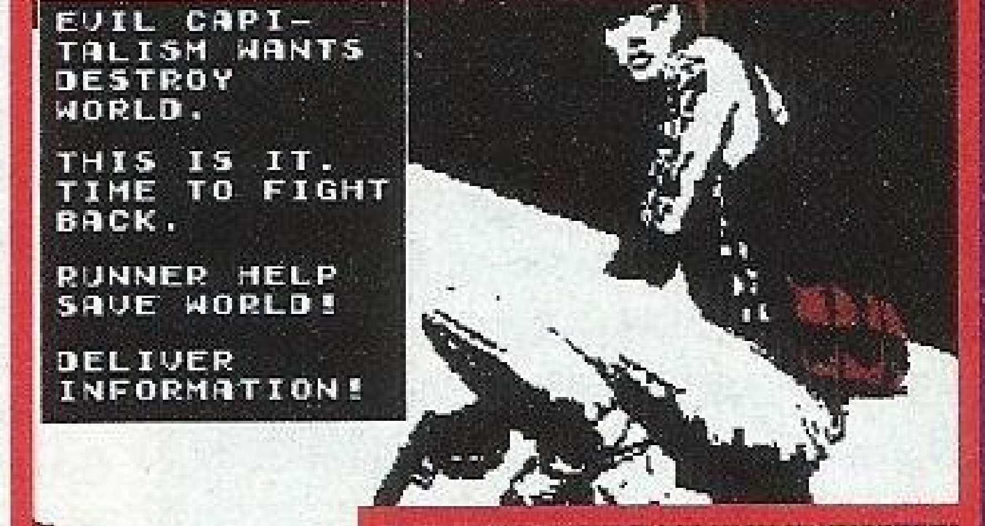








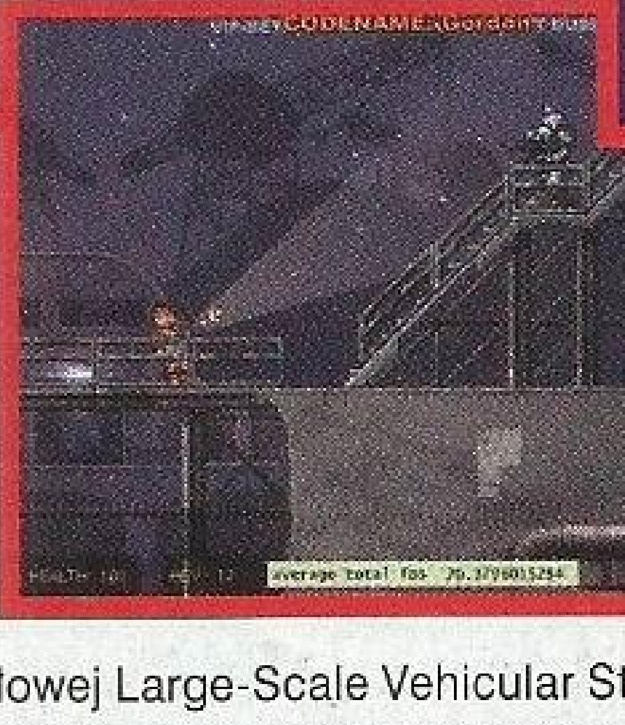



EVIL CAPITALISM WANTS DESTROY WORLD.

THIS IS IT. TIME TO FIGHT BACK.

RUNNER HELP SAVE WORLD!

DELIVER INFORMATION!



Large-Scale Vehicular Stealing
Wspomniana wcześniej przeróbka GTA IV, w której gracz jako Niko… Znaczy się, Nicky Belloq obija twarze kolejnych kierowców, żeby następnie zarekwirować ich fury. A wszystko w formie 8-bitowej zręcznościówki.

Soundless Mountain 2
Prawdziwa perełka – imponująco rozbudowany demake najbardziej udanej odsłony Cichego Wzgórza, któremu całkiem nieźle udaje się oddać przytłaczającą atmosferę oryginału przy pomocy prostej, rozpikselowanej grafiki. Groza rodem z Pegasusa.

Corner's Shiny
Czyli Mirror's Edge jako dwuwymiarowa platformówka. Momentami równie wciągająca, i zarazem dużo mniej dezorientująca.

Gang Garrison 2
Coś dla fanów Team Fortress 2. Jak się okazuje, strzelanka sieciowa Valve doskonale sprawdza się w formie side-scrollera, ale i tak najbardziej imponuje fakt, że twórcom udało się zachować multiplayerową formułę oryginału. No i specyficzna kreskówkowa grafika prezentuje się równie stylowo w prostszej, rozpikselowanej wersji.

Left 4 Dead
Ponownie Valve, tym razem – o dziwo – z zachowaniem oryginalnego tytułu i w formie strzelaniny obserwowanej z lotu ptaka jako żywo przypominającej klasyki w rodzaju Ikari Warriors czy Commando.

S.T.A.C.K.E.R: Nuclear Scavenger
Jeden z bardziej frywolnych demake'ów. Gra nie próbuje emulować rozgrywki S.T.A.L.K.E.R.a, a raczej w oparciu o jego realia i styl wizualny stworzyć coś zupełnie innego. Konkretnie – klon Tetrisa. W tym szaleństwie jest metoda.

Super Maria Cosmos
Jak wyglądałoby Super Mario Galaxy skonwertowane na DSa? Możecie się przekonać odpalając ten pomysłowy demake.

Dark Void Zero
Dowód na coraz większą popularność zjawiska – demake stworzony przez twórców oryginału! Ten dwuwymiarowy platformer na NDS miał stanowić narzędzie promocyjne dla swego większego brata, a ostatecznie spotkał się z cieplejszym przyjęciem niż wersja na „duże" konsole. Całemu przedsięwzięciu smaczku dodaje zmyślona przez Capcom historia, wedle której gra miałaby być zaginionym 8-bitowym tytułem z lat osiemdziesiątych. Kapitalny pomysł.

Super 3D Portals 6
Valve zdaje się cieszyć wyjątkowym powodzeniem wśród demakerów. Portal doczekał się kilku staroszkolnych mutacji, m.in. ładnej gry flashowej, a także wersji cofającej oprawę do poziomu Atarynki – to właśnie jej tytuł widnieje powyżej. W przygotowaniu wersja ASCII!

Sexy Seaside Beachball
Przeróbka DoA Extreme Beach Volleyball, a właściwie parodia jak w ryj strzelił. Nie dość, że roznegliżowane piękności pieczołowicie wyrzeźbiono od nowa jako zbitki pikseli, które bez przemęczania udźwignąłby Commodore 64, to jeszcze w umiejętny sposób wyśmiano fetyszystyczną otoczkę oryginału.

Heroes in Guitarland
Pora na solidną porcję 8-bitowego wygrzewu. Na scenie stoją ludki, z głośników wali tyleż pocieszny, co chwytliwy podkład MIDI, a z góry ekranu lecą numerki, które trzeba wyklepać na klawiaturze. Jakieś skojarzenia?

Codename Gordon
Pierwsze, co uderza w tej przeróbce Half-Life 2, to ładna i szczegółowa grafika – autorzy wyraźnie celowali raczej w wygląd à la 16 bitów niż 8. Poza tym to po prostu Gordon Freeman w sidescrollerze. Czego chcieć więcej?

Fijlauth
Kolejny przykład humorystycznego podejścia do klasyka. Widać to już na samym początku, kiedy gra wita nas słowami: „War – war changes all the time", po czym następuje opis postapokaliptycznego świata, w którym większa część ludzkości padła ofiarą zarazy wielkiej pandy. Mimo że to ewidentne jaja, sama gra wygląda zadziwiająco podobnie do oryginału. Pomijając rozmiar i liczbę pikseli wyświetlanych na ekranie, oczywiście.

Shadow of the Bossus
A jakże, dzieło Team Ico także doczekało się uproszczonego kuzyna. Grafika może nie powala – żeby przenieść unikalny wygląd oryginału w dwa wymiary trzeba by prawdziwego artysty do stworzenia sprite'ów. A tak wyszło odrobinę zbyt prosto, ale na swój sposób sympatycznie. Brawa za ambicje.

Metroid Prime 2D
Prawdziwa gratka dla wszystkich miłośników Samus Aran, którzy nie mogli przeboleć przesiadki serii w 3D. Jak sama nazwa wskazuje, to po prostu Metroid Prime w klasycznej dwuwymiarowej formule. Szkoda tylko, że projekt nadal nie został ukończony. Tym niemniej, inicjatywa ze wszech miar zacna. ■

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 3: FULL

NAKŁAD WYCZERPANY

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

NOWA CENA: 99 zł

WARIANT 1: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

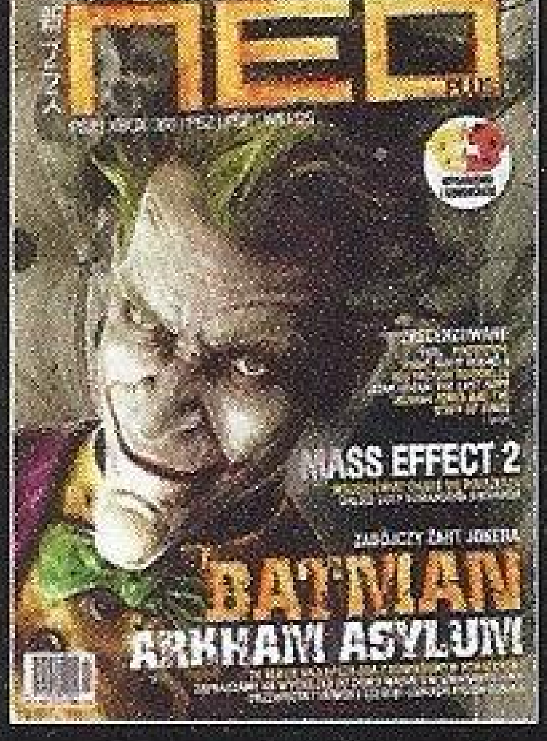
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

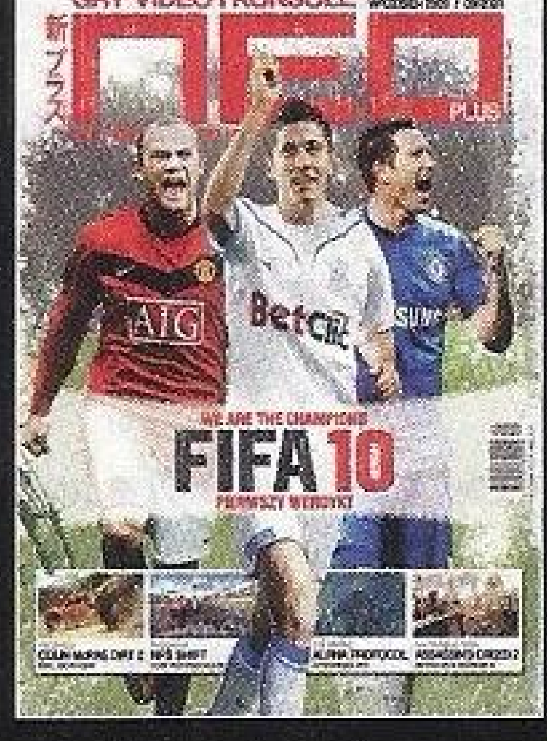
Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // ~~W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl~~

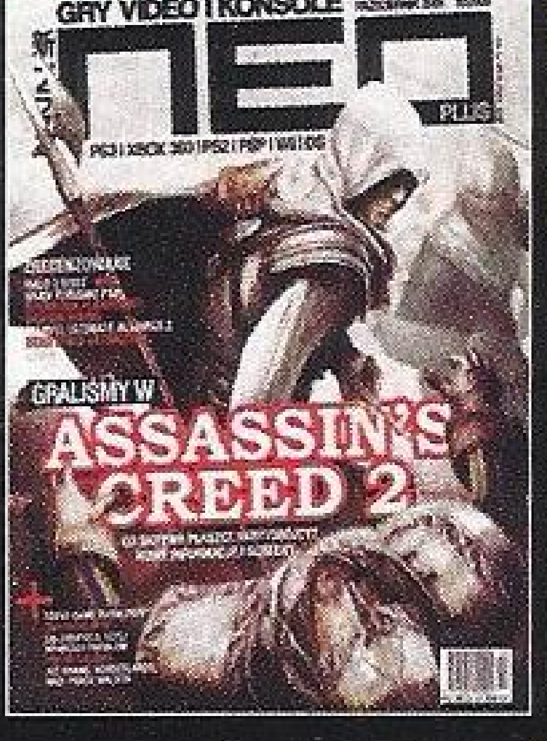


NEO PLUS 124 lipiec 09
SPECJAŁ: Batman Arkham Asylum: gramy długo i namiętnie, Mass Effect 2 - pierwsze informacje o kontynuacji hitu
RECENZJE: Prototype, Fight Night Round 4, ROck Band Unplugged, Call of Juarez: Bound in Blood, Red Faction Guerrilla, The Conduit, FUEL, Star Ocean: The Last Hope, Indiana Jones and the Staff of Kings, Overlord 2, EA Sports Active i inne

NEO PLUS 125 sierpień 09
SPECJAŁY: Rage – wszystkie informacje, Need For Speed Shift: już grane, Left 4 Dead 2, Siedem Grzechów gracza, FIFA 10 – jak powstala genialna gra
RECENZJE: Secret of Monkey Island Special Edition, Battlefield 1943, Harry Pottter and the Half-Blood Prince, Wii Sports Resort, Another Code R, Tales of Vesperia, Infernal: Hell's Vengeance

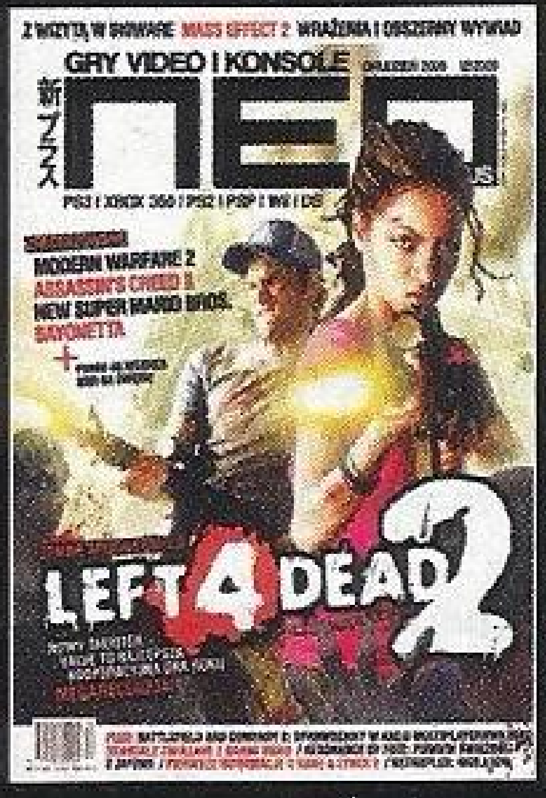


NEO PLUS 126 wrzesień 09
SPECJAŁ: Chromowi Kowboje – rozmawiamy z Techlandem o Call of Juarez 2, Assassin's Creed 2, Małżeńskie Granie, Alpha Protocol
RECENZJE: FIFA 10, Cursed Mountain, Need For Speed: Shift, Wolfenstein, Metroid Prime Trilogy, Colin McRae DiRT 2, Batman: Arkham Asylum, King of Fighters XII, Il-2 Sturmovik: Birds of Prey, Shadow Complex i inne

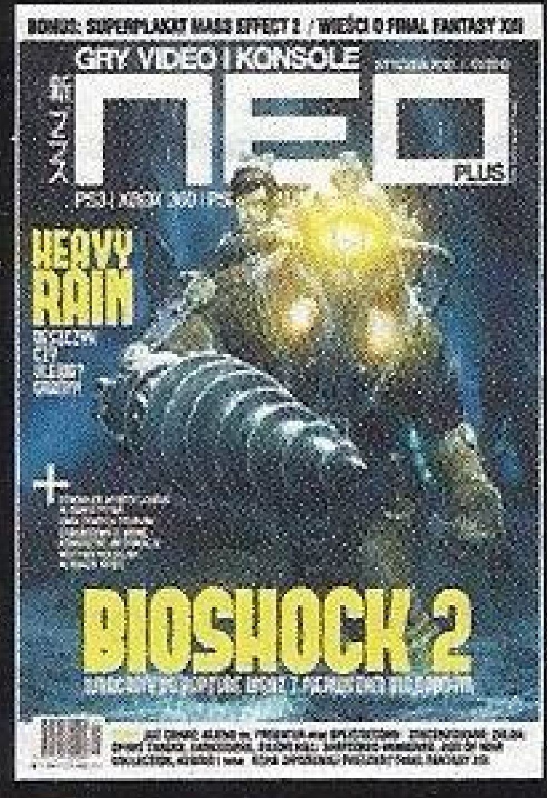


NEO PLUS 127 październik 09
SPECJAŁ: Quo Vadis RPG, Assassin's Creed 2, Killerspiele, HALO 3 ODST
RECENZJE: Uncharted 2: Among Thieves, Section 8, NHL 10, Rock Band: The Beatels, Guitar Hero 5, Marvel Ultimate Alliance 2, Gran Turismo PSP, Heroes Over Europe, Operation Flashpoint: Dragon Rising, Dead Space Extraction, SoulCalibur Broken Destiny

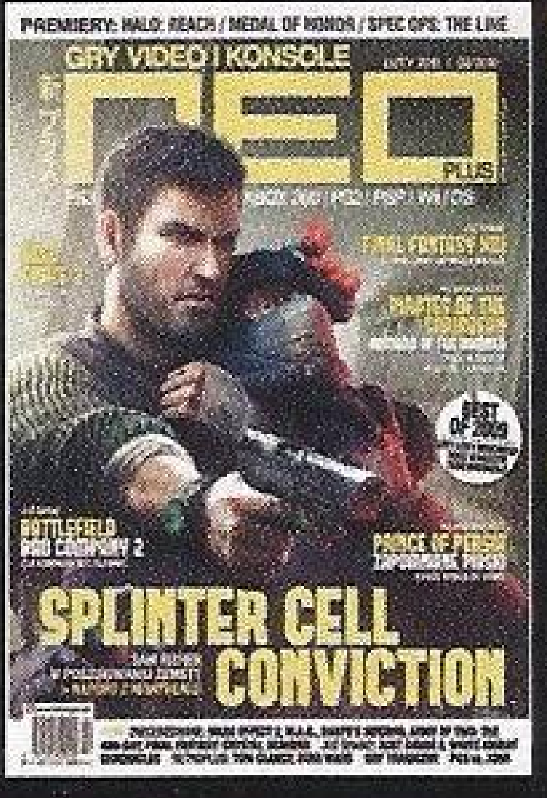
NEO PLUS 128 listopad 09
SPECJAŁY: James Cameron's Avatar, Pierwszy kwartał 2010 czyli świąt nie będzie, The Saboteur, Take It Easy, Z wizytą w Bioware: Dragon Age
RECENZJE: Dragon Age: Początek, Ninja Gaiden Sigma 2, Borderlands, PES 2010, Brutal Legend, Risen, DJ Hero, Ratchet & Clank: A Crack in Time, MagnaCarta 2, Muramasa: The Demon Blade, Tekken 6, Forza Motorsport 3



NEO PLUS 129 grudzień 09
SPECJAŁ: Z wizytą w Bioware: Mass Effect 2, Reklama dźwignią handlu, Skandal! – o skandalach w grach video
RECENZJE: Jak & Daxter: Zaginiona Granica, Left 4 Dead 2, Assassin's Creed 2, Assassin's Creed: Bloodlines, Call of Duty: Modern Warfare 2, Divinity 2, Saboteur, LittleBigPlanet PSP, Bayonetta, Lego Indiana Jones 2, WWE Smackdown vs Raw 2010



NEO PLUS 130 styczeń 10
SPECJAŁY: PSP: co z tą przenośną rewolucją, Crackdown 2, Zima Żywych Trupów, Heavy Rain, Bioshock 2
RECENZJE: BlazBlu: Calamity Trigger, Darksiders: Wrath of War, Rogue Warrior, Avatar, Dark Void, Legend of Zelda: Spirit Tracks, Demon's Souls, F1 2009, Alien Breed Evolution, Silent Hill: Shattered Memories, Ju-On The Grudge, Winter Sports 2010



NEO PLUS 131 luty 10
SPECJAŁ: Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned, Splinter Cell Conviction, Dead Space 2, Prince of Persia, Final Fantasy XIII, Battlefield: Bad Company 2, PS3 vs Xbox 360, N+ Best of 2009
RECENZJE: Mass Effect 2, Army of Two: The 40th Day, Aliens vs. Predator, Dante's Inferno, MAG, Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers, Venetica

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl

FAQ②

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Witam ponownie, w tym miesiącu FAQ nieco mniej masywny, ale nadal w dobrej formie. Tym razem lwią część miejsca zajmuje epicki powrót na łamy stopyboga, ale znalazło się miejsce także na nieco bardziej... Standardowe wypowiedzi. Zapraszam do lektury.

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Witam. Mam Xboxa 360 i cztery pady, szukam dobrych gier, w które na jednym tv mógłbym zagrać z trzema kumplami. Jakieś sugestie?? Z góry dzięki i pozdrawiam, Gedzio.

Z wieloosobowych głupawek na XBLA jest na przykład Castle Crashers, albo stare dobre Wormsy. Z „dużych" tytułów, splitscreen dla czterech graczy ma np. Halo 3. W kilka gier sportowych też da się zagrać z ziomkami, chociażby w FIFA 10.

↘ Dr Max, tu czytelnik Rath. Czy na PS3 można jednocześnie grać w Assassin's Creed 2 i ściągać demo Heavy Rain? Pozdrawiam.

Przyznam, że tak konkretne sformułowanie pytania na chwilę mnie zatkało. PS3 raczej nie ma problemów ze ściąganiem demek w tle, podczas grania w cokolwiek. Assassin's Creed 2 i Heavy Rain chyba nie są w tej kwestii wyjątkiem.

↘ Witam redakcję. Czy możecie mi podać jakąś fajną grę RPG na PS3?

Jeśli gustujesz w japońszczyźnie, wal po Final Fantasy XIII. Jeśli lubisz fantasy w zachodnim wydaniu – Dragon Age jest dla Ciebie. Jeśli interesuje Cię coś bardziej hack'n'slashowego, zastanów się nad Demon's Souls, a jeśli masz ochotę się poszwendać po wielkim świecie, bierz Fallouta 3 albo od biedy Obliviona.

Witam redakcję. Mój komp zawsze szybko „chodził". A ostatnio zwolnił. Robiłem oczyszczanie dysku, ale nic nie pomaga. Co mogło się stać?

↘ *Kup konsolę! Przepraszam, nie mogłem się powstrzymać.*

Witam. Właśnie przeczytałem, że twierdzicie, iż do PS3 można wsadzić max 250GB. Albo jesteście w błędzie, albo ja mam wyjątkową sztukę. Od miesiąca użytkuję dysk 500GB i działa bez zarzutu. Kłaniam się nie nisko :)

Hehe, nie jesteś jedynym, który pofatygował się, by wytknąć mi ten błąd. Żeby zachować resztkę honoru dodam, że w budzącej grozę otchłani mej szarej substancji chodziło mi o największy dysk dostępny z kupną konsolą. Tym niemniej, pytanie nie tego dotyczyło, więc przepraszam za wtopę.

↘ Czy opłaca się kupować FF XIII na Xpudło?

Cóż, jeśliś Waćpan zapalonym fanem serii, a nie masz pod ręką PS3, to raczej nie masz się nad czym zastanawiać. Są różnice w grafice, ale raczej nie powinny zepsuć Ci nastroju.

↘ Hej. Opłaca mi się kupować Bad Company 2 na X360 jak nie mam neta?

Mocno bym się zastanowił, bo gra jednak przede wszystkim multi stoi.

WERSJA WERSJI NIERÓWNA

Witaj szalony doktorze

▶ **Witam szanownego pacjenta.**

Piszę tego maila, ponieważ irytuje mnie Wasz sposób recenzowania gier, a konkretnie – brak jakichkolwiek wzmianek o różnicach w poszczególnych wersjach tytułów multiplatformowych. Przykładowo, w recenzji Bayonetty słowem nie wspomnieliście o tym, że wersja na PS3 jest równo spartolona, animacja wolna, a grafika słaba. No, może trochę przesadzam, da się grać. Ale to nie zmienia faktu, że wersja na iXa jest lepsza. Pamiętam, że kiedyś o takowych różnicach wspominaliście np. w recenzji Call of Duty 2 chyba Gulash wspomniał o płynniejszej animacji i mniejszych lagach online na pierwszym Xboksie w stosunku do PS2. Pamiętam jeszcze reckę Darkwatch autorstwa Grabarza, gdzie pisał o braku multiplayera na PS2. Ale zaraz, to było chyba z 5 lat temu... A teraz co? Boicie się fanbojów? Jako dziennikarze powinniście rzetelnie opisać różnice w wersjach, jeśli takowe występują. Brak tych paru zdań to lekki przejaw ignorancji z Waszej strony i ciężki grzech.

▶ **Ech... Z jednej strony trudno nie przyznać Ci częściowo racji, z drugiej jednak sprawa nie zawsze przedstawia się tak prosto. Przede wszystkim, nie jest tak, że specjalnie pomijamy temat, z tego czy innego powodu. Nie jest też prawdą, że od pięciu lat nie zdarzyło nam się napisać o różnicach pomiędzy wersjami na różne platformy. Taki np. BioShock w wersji na PS3 doczekał się nawet osobnej recenzji, podobnie zwykliśmy traktować wydania na Wii, PSP czy PS2. Czasem jednak, uwierz lub nie, nawet wyrwanie wersji recenzenckiej na jedną platformę nie jest aż takie znowu łatwe, zwłaszcza jeśli nie chce się zamieszczać recenzji miesiąc po premierze gry. Czasami też, uwierz lub nie, te „gorsze" wersje nie są dostarczane przez developera/wydawcę do redakcji tak, by je zrecenzować. Tak było w przypadku Bayonetty, tak samo postąpiło Square z Finalem – jedyne recenzenckie kopie były na PS3. Do tego dochodzą różnorakie komplikacje całkowicie od nas niezależne – jak choćby obsuwy wydania danego tytułu na daną platformę. Niby moglibyśmy wracać do nich po paru miesiącach, ale w międzyczasie rośnie „górka" świeżych produkcji, którym też trzeba poświęcić należytą uwagę. Żeby nie przeciągać tego koncertu usprawiedliwień, staramy się informować o istotnych różnicach, kiedy tylko możemy.**

W ramach pokuty proponuję krótki artykuł opisujący wszystkie gry, które są jakoś upośledzone na jednej z platform. Ja wiem tylko o Bayonettcie i FF XIII, ale dowiedziałem się tego sam (grając w Bayonettę na PS3) i z internetu (FF XIII), a wolałbym to przeczytać w N+. Bo nie lubię ani internetu, ani mojego starego komputera.

▶ **Oj, bo się obrażą.**

Może trochę zbyt wszystko wyolbrzymiłem, poniekąd w recenzjach PRO EVO zawsze wytkniecie różnice, ale właśnie FF XIII skłoniło mnie do napisania tego maila. Tak czy owak, nadal odwalacie kawał świetnej roboty :) Serdecznie pozdrawiam //**Kacper**

▶ **Dzięki za tę końcową porcję wyrozumiałości, postaramy się dawać Ci do niej jak najwięcej powodów. Pozdrawiam również.**

CHORY CZŁOWIEK I MOŻE...

Dzień dobry Panie Doktorze,

▶ **Jak na razie umiarkowany, ale są widoki na poprawę.**

Piszę, bo leżę chory, a jak człowiek chory i leży, to zaczyna mu się nudzić. Fakt, mógłbym popykać na konsoli, ale łeb mnie napierdziela i jak widzę te moce biotyczne, czy inne błyszczące i świecące się plazmidy, to czuję jakby mi ktoś rozkręcał przepotężną imprezę techno we łbie. No, ale nie piszę prosząc o porady zdrowotne, jeno żeby zapytać o coś z tematu gier i takich tam.

▶ **A już śliniłem ołówek i wygrzebywałem bloczek z receptami...**

Na początek wezmę sobie God of War 3, a dokładnie to mam dwa pytania. Jedno pewnie już oklepane, czyli: „czy muszę znać poprzednie części, żeby się cieszyć grą w trójkę?". Od razu powiem, że ja jestem bardziej z tej grupy graczy, którzy wolą cieszyć się fabułą i zajebistokolorowe lasery, wszystkie szejdery, bampmapingi i takie tam mają za sprawę drugorzędną. Chyba sam sobie odpowiedziałem, więc inaczej. Kiedy GoW Collection będzie u nas oficjalnie dostępny w tej wersji razem z GoW3?

▶ **Jako zestaw cała trójca dostępna była dotychczas tylko w formie efektownej i horrendalnie drogiej Puszki Pandory, której nakład jak na razie się wyczerpał. Ale nie martw się, Sony w końcu zapowiedziało wydanie w Europie God of War Collection (czyli zremasterowane pierwsza i druga część na PS3 za 39.99 euro) oraz GoW Trilogy (89.99 euro), czyli zestaw Collection + GoW III. Oba zestawy trafią do sklepów pod koniec kwietnia.**

A drugie pytanie, to czy np. GoW3 kupiony we Francji (bo akurat jadę tam za tydzień), będzie zawierał także wersję angielską i polską? Głównie chodzi mi o głosy, Lindę chcę usłyszeć z ciekawości, ale grać chcę już raczej po angielsku, a nie, że mi Kratos będzie „żema plą pli Khrrratos, madmłazel", francuszczyzną jakąś nadawał ;/

▶ **Nie ryzykuj, kupuj w Polsce. Masz wersję PL i ANG w jednym, do wyboru. Czyli tak, jak powinno to zawsze wyglądać. Za to Collection nie zostanie spolszczone, nie wiemy także, czy w wersji Trilogy pojawi się GoW III w wersji z polskim dubbingiem.**

A druga sprawa, to chciałem zapytać o grę, ale nie byle jaką. Pierwej jednak nakreślę tło. Bo widzisz Doktorze, ja to byłem kiedyś taki zatwardziały pecetowiec i konsole raczej były dla mnie „bebe". Później się tak złożyło, że dostałem PS3, jeszcze później kupiłem sobie Xklocka i tak trochę zdradziłem swoje korzenie (chociaż w takiego Dragon Age'a łupałem na pececie, bo to stare Baldursowe czasy przypominało, a jak widziałem kumpla, który grał na padzie, to aż mnie się niewygodnie robiło).

▶ **Zabrzmię jak skończony heretyk, ale z podobnych powodów (tzn. z tym Baldurem, bo na padzie nie gra się najgorzej) wybrałem DA w wersji konsolowej.**

Więc jak sobie byłem tym pecetowcem, to w roku 2000 wyszedł taki tytuł Planescape: Torment i do tej pory nie grałem w nic lepszego. Osobiście uznaję tę grę za uber-dzieło, zwłaszcza pod względem fabuły.

▶ **Podzielam. Niedoceniany tytuł i jedno z niewielu spolszczeń, przy którym mną nie telepało.**

I teraz pytam Ciebie, specjalistę w moich oczach, o tytuł gry na konsole (właśnie nie byle jakiej), która fabularnie będzie w stanie mną pozamiatać, która sprawi, że po napisach końcowych usiądę, złapię się za łeb i pomyślę „wow... ale jak? to znaczy... ooooooo kurde!". Ostatni raz tak czułem się w trakcie pierwszego BioShocka, którego twist fabularny był przekozacki. Wiem tylko, że będę musiał w najbliższym czasie obadać Heavy Rain, ale chciałbym jakiś taki tytuł z naprawdę głęboką, dojrzałą fabułą, takiego konsolowego Tormenta!

▶ **Po takim połechtaniu mojego ego aż mi głupio, że nie mam dla Ciebie jakiegoś absolutnego pewniaka. To znaczy, jest Mass Effect, ale widzę, żeś z dorobkiem BioWare za pan brat, więc pewno nie mówię Ci niczego nowego. Dodam tylko, że z tym Heavy Rain to... No, obadaj, ale nie wiem czy powinieneś się nastawiać na jakieś druzgoczące mózgoczaszkę doznanie. Może coś ze mną nie tak, ale nie do końca czaję wszechobecne ochy i achy pod adresem fabuły tej gry.**

A tak poza tym, to uważam, że... no Panowie, jeżeli chodzi o konsolowe czasopisma, to nie ma lepszych na naszym rynku, ot co! Tylko coś tam ostatnio cholernie zachachmęciliście w ostatnim numerze (02/10 mam na myśli), ale wybaczam! ;) Pozdrowienia dla całej redakcji i tak trzymać, keep it real, joł i w ogóle pozdroszejset! //**Goldtop**

▶ **Dzięki serdeczne, ristekpa, pozdrosześćsześćsześć.**

KĄCIK PLUSZOWEGO JOYPADA: JEGO ZDRADLIWOŚĆ HYPE

Doktóró Máksó!

▶ **Rączki całuję.**

Na wstępie pierwszym muszę zapytać jednak (a może już pytałam? Mam pamięć złotej rybki, przez co życie bywa tyleż barwne, co uciążliwe), czy działalność piśmiennicza jest dla Ciebie działalnością poboczno-uzupełniającą do kapitalistyczno-farmakologicznej? Gdyż mijam codziennie dwie placówki farmakologiczne sygnowane Twym imieniem i wizerunkiem przystojnego wąsacza. To ty, Dohtoró?!

▶ Azaliż nie, moi zaufani szpiedzy donieśli mi, że jakiś niecny naśladowca wykorzystał mój szalenie medialny pseudonim i rozkręcił za jego pomocą ogólnokrajowy biznes. Moi ninja-prawnicy już oblegają ich placówki.

Na wstępie drugim nie mogę nie napisać: ale głupi ten Heavy Rain. Ale o tym za chwileczkę. Czuję się w tej chwili nieco idiotycznie, gdyż mój pierwszy, ani też drugi list do Szanownego Magazynu nigdy nie miał na celu wywołania żywiołowych reakcji, a tym bardziej nigdy nie chciałam wdawać się w korespondencyjne dyskusje, jednak czuję się zobligowana zareagować na uroczy wyraz uwielbienia opublikowany w marcowym (?) numerze (autora pozdrawiam wstydliwie majtając łapą jak królowa brytyjska z karocy). Otóż porównując moje skromne poczynania do felietonów „Kobiecym okiem o grach”, autor listu obraził inteligencję i umiejętności kobiet grających w Polsce i na świecie. Ciężko posapywania zakochanego w stylizowanym na szmacianego bohaterze dziewczęcia (składnia pany!) traktować jako reprezentatywny głos płci żeńskiej, grającej milion razy więcej, milion razy dłużej i w milion razy konkretniejsze tytuły. Rzekła. Teraz się na chwilę schowa pod koc z zażenowania, a potem będzie kontynuowała.

...

▶ Kiedy tylko będzie Pani gotowa, hrabino...

Doktóró Maksó, prześladuje mnie dość nieprzyjemna przypadłość, którą roboczo nazwałam sobie przehajpowaniem. Objawy są takie, że widzę zapowiedź, dajmy na to filmu, ale też i gry i myślę „ło” i się jaram. Potem uważnie śledzę wszystko, co po owej zapowiedzi następuje związanego z danym tematem i jaram się, i jaram, i czekam, i notuję w kalendarzyku datę premiery. A potem przychodzi czas premiery i już mi się nie chce, albo zobaczyłam drobiazg, który zniechęcił, albo też przeczytałam złą recenzję, albo też mój wewnętrzny buntownik stwierdza, że co to, kulba, wszyscy się jarają, to przesada jakaś i nie może być dobre. I z wielkiej chęci doznania przechodzę do wielkiej niechęci ogólnej i „weźmnieniezmuszaj”. Dohtóró, ta przypadłość powtarza się u mnie och, jak często. Przybiera też czasem postać Wielkiego Zawodu, i nie chodzi tu o zawód wykonywany, Dohtoró, nie o bycie Wielkim Cukiernikiem, Wielkim Telefonistą lub Wielkim Architektem, ale o ogromne rozczarowanie, że przecież miało być tak pięknie. I tegoż drugiego objawu lękałam się ogromnie, sięgając nieśmiało po pada do PS3, którego ponoć nie nazywa się padem, tylko długą, łamiącą język nazwą. Bo trzeba Ci, Dohtóró wiedzieć, iż jakkolwiek wspominani w poprzednim liście Ma i Pa nie dali się porwać telewizyjnej reklamie superoferty na PlayStation 3, to jednakoż stał się cud, marzenie me się spełniło i Zyskałam Dostęp (łuhuu!). Wracając do meritum: z drżeniem niewieściego serduszka sięgałam właśnie po pada, który nie jest padem, bo otóż ściągnęło się i zainstalowało demo mojego wytęsknionego Little Big Planet i nadszedł moment refleksji, że cóż, ach cóż ja pocznę nieszczęsna ze swym marnym żywotem referenta (niewielki zawód...), jeśli nie będzie tak pięknie? Jeśli będzie nudno, upierdliwie i zniechęcająco – co wtedy? Co jeśli przehajpowałam sobie Sackboya?!

▶ Właśnie! Cóż jeśli?

Póki co, nie martw się, Dohtóró, nie martwcie się, łaskawie czytający, demo Little Big Planet było wszystkim, czego się spodziewałam. Co prawda moja przygoda z tą grą na razie zakończyła się suspensem, bo co, jeśli po demie jest już tylko gorzej, jednak radość w moim serduszku zagościła miesiąc temu i gości po dziś dzień, gdy planuję budżet, próbując upchnąć zakup gry między lekarzy i ciuchy na wiosnę. Planując tak, rozważam pewną ważką kwestię: dlaczego w branży gier tak mało jest słodkości, tak niewiele powstaje gier miłych, fajnych, niefrustrujących, wywołujących uśmiech na buzi i topnienie serduszka? Czemu nie ma miliona gier takich, jak LBP, LocoRoco i Katamari? Pewnie z powodów ekonomicznych, ale CZY NIKT NIE SŁYSZY WOŁANIA SMUTNEJ REFERENTKI (w formie żeńskiej brzmi jeszcze głupiej)?

▶ Biorąc pod uwagę, że od dłuższego czasu nie ma miesiąca bez porcji narzekania na wszechobecną „casualizację”, wołanie smutnej referentki może wydać się wielu nieco zaskakujące. Choć z tą sympatycznością to fakt, zapewne dlatego, że większości grających samców wykwitają uśmiechy na buzi i topią się serduszka głównie kiedy Marcus czy inny Kratos piłują przeciwników na równe kawałeczki. Za to na XBLA i PSN jest trochę tytułów, które powinny spełnić wygórowane wymagania jaśnie hrabiny. Inna sprawa, że nie wiem czy Katamari jest takie znowu bezstresowe – Król Kosmosu potrafi być bezlitosny.

Zgrabnie połączę teraz poprzednie wątki w zaskakującym zwrocie akcji. Drogi Dohtóró. Bo ja gram rzadko, mało i mylą mi się przyciski, to znaczy jak biegnę szmaciakiem, to wciskam dobry, żeby skoczyć, ale jak kto mnie spyta, czy to był krzyżyk, kółko, czy podobizna trzeciego prezydenta Stanów Zjednoczonych, to zrobię wielkie oczy, otworzę paszczę i zacznę wydawać z siebie monotonne buczenie sugerujące poważny błąd oprogramowania. Ale też czasem, no, chce mi się w coś pograć, więc poczytuję to i owo, co się tam dzieje w tej dziwnej branży, co było, co będzie, gdzie słodkość, a gdzie niesłodkość, ale przystępna dla ułomków manualnych. No i się natknęłam dawno temu na zapowiedź magicznej i kultowej gry Heavy Rain. Pani na okładce ładnie wyglądała, miała takie oczy prawdziwe. W spiralę hajpowania nie dałam się jednak wciągnąć, za to z zainteresowaniem patrzyłam, jak inni w niej wirują. I tak wirowali, wirowali, aż w końcu wyszła gra, wyszła recenzja i okazało się, że magiczna i kultowa gra może być przystępna dla ułomków.

▶ I jest, na najniższym poziomie trudności. Na najwyższym po raz pierwszy zdarzyła mi się konieczność wciskania przycisków na padzie jęzorem, bo palców nie starczało.

Dohtóró. Zagrałam. Dohtóró. Dohtóró, ale powiedz, ale kto, no kto postanowił sobie tak bardzo zakpić? No dlaczego? No przecież to mi obraziło inteligencję. Ja nie wiem. Nie chcę wieszać pudelków na grze, której nie przeszłam jeszcze w całości, no ale jakto. Ale czemu. Jest sprawa kryminalna. I są poszlaki. I różne sprzęty i w ogóle. I czemu ja mam tylko wciskać guziki, które tak naprawdę często wciskam przypadkowo, bo nie widzę, który jest przypisany, której opcji megasuperfantatsycznegowiekopomniedecydującego wyboru. Pacać, nie myśleć. Łojoj. Srodze bym się zawiodła, gdybym na tę grę czekała. Oj srodze.

▶ Muszę szanownej Pani wyznać, że jako osobnik może nie czekający na wspomnianą grę jak na nadejście czegoś bardzo wiekopomnego, ale tym niemniej zainteresowany, miałem po jej przejściu mocno mieszane uczucia. Nie tylko z powodów, które Pani szanowna raczyła wymienić.

Nawiasem mówiąc, pomijając wszelkie zady i walety fabuły, rozgrywki i innych rzeczy, które się ocenia w grach, nikt nigdy nie powinien był wypuścić jej do dystrybucji z prostej przyczyny propagowania oburzających, niedopuszczalnych zachowań. Mojego wyimaginowanego chomika nie obchodzą zbrodnie, przemoc i opcja sikania. Mój chomik jest zbulwersowany sekwencją mycia zębów. Każdy szanujący się dentysta powie, że absolutnie nie należy szorować zębów ruchem prawo-lewo, gdyż niszczy to szkliwo, prawidłowe są ruchy góra-dół oraz okrężne. Natomiast każdy inteligentny człowiek posiadający w domu licznik wody powie, że odkręcanie tejże na początku procesu mycia zębów nie tylko nie ma logicznego uzasadnienia, ale jest też kompletnie nieekonomiczne (kwestię ekologii dyskretnie pomijam, gdyż nie jestem specjalistką). Oburzające, iż takie treści trafiły na sam początek gry, kierowanej do tak szerokiej publiczności. Oburzające. Mój wyimaginowany chomik aż fuka. //**stopawiadomokogo**

▶ Dorzuciłbym jeszcze propagowanie przemocy w rodzinie i prezentowanie niepoprawnej formy resuscytacji. Ale powstrzymam się, w trosce o zdrowie psychofizyczne chomika.

PS: Niniejszym na ręce Dohtóró składam gratulacje za zgrabne umieszczenie słowa „mamut” w dwóch różnych tematycznie artykułach tak, że wzrok mój padł na owo słowo bezpośrednio po sobie w trakcie przerzucania kartek Magazynu. Zaś na ręce redaktora Miela – za równie zgrabne porównywanie LA Noire do Heavy Rain. Absolutnie nie byłam w stanie dostrzec związku, ale setnie się ubawiłam szukając go. Buziaczki i serduszka.

**▶ Mamut czuje się doceniony, dziękuje i obiecuje, że jeszcze powróci w wielkim stylu w najmniej spodziewanym momencie. XOXO.
I tym rozgrzewającym serca akcentem w tym miesiącu zakończymy. Walcie do klawiatur i do przeczytania za miesiąc. ■■**

KONKRETY SMSem

↘ **Siemanko. Czym się różni Dante's Inferno Divine Edition od zwyczajnego Dante's Inferno i czy ta wersja jest też dostępna na PSP?**

Divine Edition to specjalne wydanie gry na PS3, zawiera dodatkowo cyfrowy artbook, takąż ścieżkę dźwiękową i sporą część poematu signore Alighierego do poczytania z ekranu oraz trochę materiałów produkcyjnych. Żeby było ciekawiej, dostępna jest też Death Edition, zawierająca z grubsza to samo, ale wpakowane na osobną płytę plus ładniejsze pudełko. Niestety, na PSP dostępna jest tylko standardowa wersja gry.

↘ **Witam, ostatnio kupiłem kabel vga/ps3 do podłączenia konsoli pod mój monitor. Okazało się, że obraz raz pojawiał się, ale raczej częściej go nie było. Czym to jest spowodowane? W informacjach aukcji było napisane, że działa z wszystkimi monitorami i projektorami.**

Ach, czuję Twój ból, bo parę miesięcy temu miałem podobny problem. W moim przypadku, po tygodniu szarpania się z materią, skończyło się na przesiadce ze starej żarówy na porządnego LCD-ka i odesłaniu cudownej przejściówki sprzedawcy. Niestety, Sony najwyraźniej wyszło z założenia, że monitory CRT zobaczyć można już tylko na wysypiskach i w muzeach, a nielicencjonowane okablowanie ma niestety tendencję do „działania inaczej”. Krótko: Wymień kabel u sprzedawcy, może po prostu trafił Ci się wadliwy egzemplarz, albo wysupłaj tysiąc złotych na nowy monitor.

↘ **Będzie Bad Company 2 po polsku na PS3, przynajmniej napisy?**

Z tego, co nam wiadomo – nie.

↘ **Są jakieś wieści o Dragon Quest na PlayStation 3?**

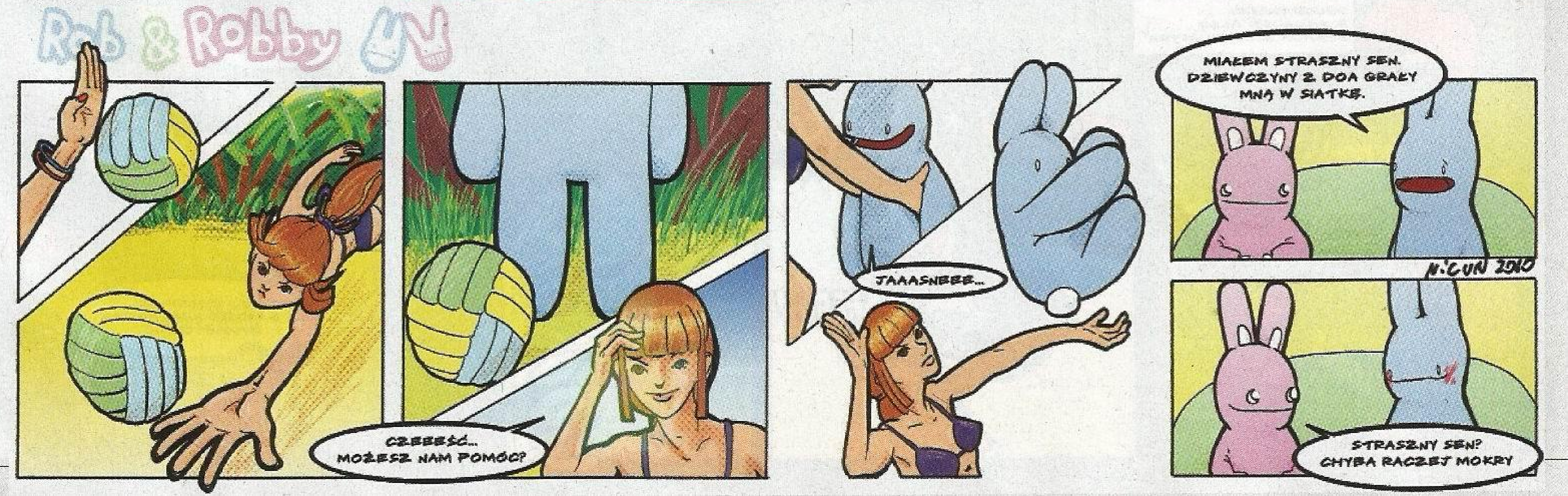
Wieści – niespecjalnie, raczej mgliste plany. Jedyny Dragon Quest planowany na najbliższą przyszłość ukaże się tylko na NDS. No i jest jeszcze DQX, jak na razie zapowiedziany na... Wii.

↘ **Muszę to Wam napisać. Co Wy moi drodzy wiecie o kooperacji? Wczoraj grałem ze swoją niespełna 5-letnią chrześnicą na starej, ale jarej czarnuli. Ech, łezka sie w oku kręci. To nic, że graliśmy w jakiegoś gniota na licencji, ale śmiech dziecka jest bezcenny! :) Pozdrawiam. Śmietan.**

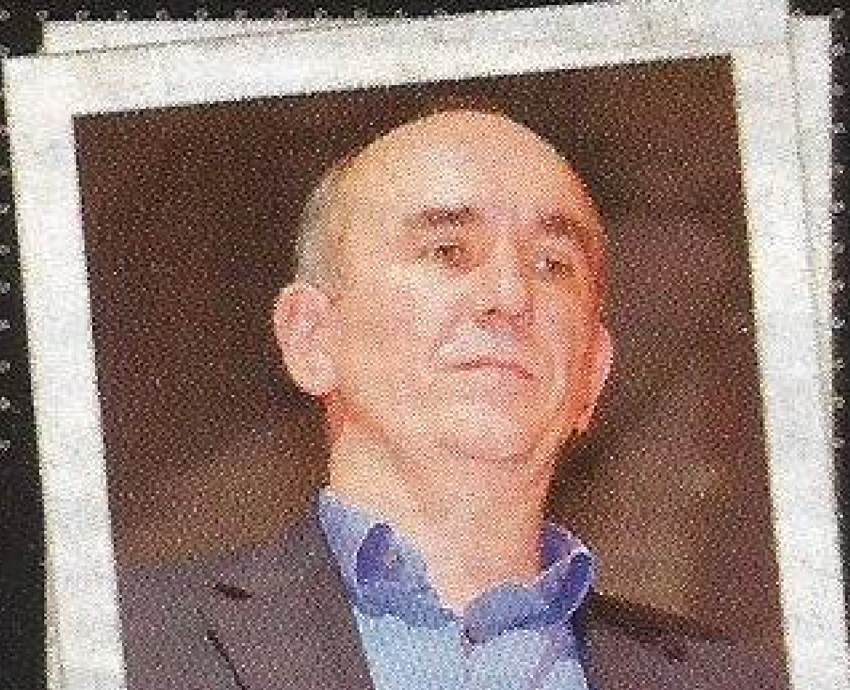
Wiesz, pomimo tego, że w redakcji jesteśmy wszyscy jak leci piękni i młodzi, niektórzy z nas zdążyli już (o zgrozo) doczekać się potomstwa. Więc w kwestii międzypokoleniowego koopa wiemy to i owo.

↘ **Witam, jak przejść Vampa w MGS4? Pozdro.**

Nie przejmuj się, że skacze jak małpa po całym pomieszczeniu, cierpliwie ładuj go ołowiem, najlepiej celując w głowę i odskakuj kiedy podbiega. Gdy padnie, wyposaż strzykawkę i podbiegnij do dziada. Musisz złapać go od tyłca (R1) i dokonać przymusowego szczepienia.


Rob & Robby
CZEEEŚĆ... MOŻESZ NAM POMÓC?
JAAASNEEE...
MIAŁEM STRASZNY SEN. DZIEWCZYNY Z DOA GRAŁY MNĄ W SIATKĘ.
N.CUN 2010
STRASZNY SEN? CHYBA RACZEJ MOKRY

O PIOTRZE Z GUILDFORD, DODZIE I O TYM JAK PRZEŻYLI WUJKOWIE LUKE'A SKYWALKERA



Nie ukrywam, że Peter Molyneux jest moją ulubioną Dodą gier komputerowych.

Łysoglacujący dziadek, persona salonów, mistrz PRu, który ostatnie istotne słowo powiedział nie wiadomo kiedy… Tak na boku – sprawdźcie proszę, kiedy Doda nagrała ostatnią piosenkę. No i ów Kawaler Orderu Imperium deklaruje sobie różne rzeczy. Rozumiem takie osoby, jak Jade Raymond. Niby robi gry, niby obiecuje, ale trudno się skupić na tym, co mówi, bo wygląda, że dżizas. I każdy młody człowiek wie, że chciałby być jej mężem, gdyż na pewno z fascynacją patrzy jak jej facet całymi dniami gra, a w międzyczasie myje, sprząta i na każdy acziwment upiecze muffinkę, bo rozumie, jak wielkie to święto. Nie inaczej rzecz ma się na konferencjach prasowych, gdzie każdy dziennikarz ukradkiem marzy o nocnym zbliżeniu z Jade, kiedy to podczas nieuchronnego uniesienia, półprzytomna wypaple mu co będzie nowością w kolejnym Assassin's Creedzie. Tak, to cała Jade… Ech.

A tymczasem Piotrek M., który urodził się w czasach, gdy najbardziej zaawansowane urządzenia elektroniczne na świecie były prostsze niż dzisiejsze kartki z pozytywką wygrywające „Happy Birthday", myśli że te same zasady dotyczą i jego osoby. Niestety, nie. Zacznijmy od tego, że może Gulex się ulituje i wstawi zdjęcia obojga Państwa, żeby umożliwić czytelnikom grę w „znajdź 10 różnic". Nie lubię komentować rzeczy oczywistych, a tym bardziej kopać leżącego, więc zakończę ten akapit -> tu <-.

Po drugie. Molyneaux (po co Francuzom tyle liter w wyrazach, skoro i tak połowy nie czytają) słynie z zapowiedzi czego to on nie dokona. Istnieje poważne podejrzenie, że nie spełnił się w polityce i rzuciło go na ocean elektronicznej rozrywki nieco z musu. Piotrek rzuca obietnice, lejąc potem na nie sikiem prostym, na swobodnym prąciu. Każda kolejna gra Piotrka ma być superspektakularnym wypiardem geniuszu w stronę boskości. Fable miało ustanowić standard, do którego RPGi będą porównywane już ZAWSZE! Od 2006 roku, kiedy Microsoft zassał Lionheada, po prostu miało zawrzeć na rynku. Teraz znowu zatrzęsie się od miksu ukochanej sztucznej inteligencji Piotra w mariażu z Natalem. Nie wiadomo jak, ale się zatrzęsie. Z tym większym zaskoczeniem przyjąłem jedną z Jego ostatnich wypowiedzi, z którą się zgodziłem. Zadowolony, że nie jestem jeszcze tak do końca zdewociałym, zatwardziałym, bezkompromisowym kaloryferem i jak się z kimś nie zgadzam, to z klucza się nie zgadzam, kajam się i przytaczam. Otóż kolega Piotr powiedział, że gry nieliniowe robi się dłużej i są mniej ciekawe, a gracz potem czyta recenzje i opisy, w których ktoś opisuje swoje wybory i te zawsze wydają mu się lepsze niż jego. I że on, Piotrek, woli gry liniowe. Powiedział to oczywiście na temat Heavy Rain, ale nieważne.

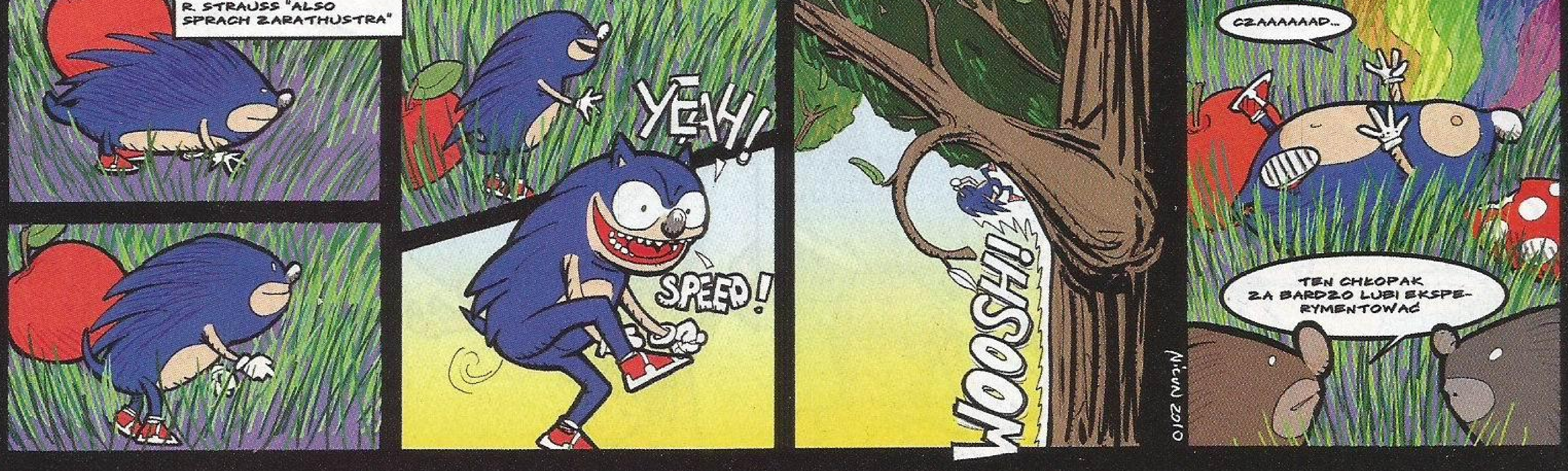
Cóż – pomyślmy. Każda fabuła opiera się na jakimś super pomyśle. Ktoś coś ma fajnego do opowiedzenia. I to w sposób bardzo konkretny. Oto jeden z najpopularniejszych motywów scenariuszowych historii: Przedstawienie chłopczyka, chłopczyk wplątany w intrygę, chłopczyk odmawia bycia bohaterem, jest wybrańcem – godzi się, rozwój chłopczyka, pierwszy tryumf bohatera, katastrofalna katastrofa, ostateczny tryumf bohatera. Tadaaa! Koniec. Sprawdźcie historię dowolną z klasycznych. Luke Skywalker, chłopak z wioski, palą mu dom zastępczy, odmawia, zgadza się, rozwija, przegrywa z ojcem, ojciec zdradza senatora, koniec. Neo z Matrixa. Pracownik korporacji (Luke – chłopak z wioski), przesłuchanie przez agentów (odpowiednik spalenia domu Luke'a), podążaj za białym królikiem (Help Me Obi Wan…), weź pigułkę bohatera (jesteś Jedi), nauka przez kable (pierwsza wizyta u Yody), trening, wjazd z karabinami po Morfeusza, walka ze Smithem w metrze (walka z Vaderem z Mieście Chmur), poturbowany, zastrzelony, zmartwychwstaje. Harry Potter. Chłopczyk z przedmieścia, przychodzi olbrzym, trzeba wiać, jesteś czarodziejem, nie jestem, jesteś, trzeba wiać, bo za późno… Rambo. Wiedzie żywot spokojny, odmawia walki, przeszłość go dopada i nie daje wyboru, wyprawa… itp., itd.

Widzicie? Wszystko na to samo kopyto. Nie jest to tajemnicą żadną. Tak jak to, że w Harlequinach powiela się model pastereczki, do której przychodzi książę, a nie księżniczki i świniopasa. Ten drugi model jest mniej chwytliwy. Biedna dziewczyna, spotyka bogatego, niedostępnego, z wyższych sfer, w garniturze… tarara. Wszystkie dobrze skrojone historie mają takie swoje schematy, bo jesteśmy na takie schematy wrażliwi, a na inne nie. Harlequiny są inne, przygodowe powieści inne, komedie romantyczne inne, więc nie można ot tak sobie pieprznąć, że tu będą widełki i jak zrobisz „a", to dziewczynka nie przeżyje i wylejesz tony łez (jak po ślepej kwiaciarce w Finalu), a jak zrobisz „b" to przeżyje i cała scena będzie szara jak mysz. Albo: Dumbledore przeżyje albo nie. Albo: Solid Snake umrze, albo przeżyje. Zwykle w historiach jest tak, że jedno rozwiązanie kopie tyłek, a pozostałe nie. Bo ciężko wymyślić trzy równo kopiące tyłek wyjścia z tej samej sytuacji. Zdajecie sobie sprawę, prawda? Zwykle ma się jakiś koncept i już. A w takiej fabule kryminalnej (chrzanić dobrej czy złej), to podanie informacji w ogóle jest kwestią bardzo delikatną. Jest jeden najlepszy sposób w jaki ma się pomysł, jak to zrobić… A tu Ci powiedzą – super, to teraz wymyśl jeszcze takie dwa super sposoby, bo ma być nieliniowo. Ale – uwaga – te sposoby mają być tak samo dobre, jak tamten. Ja sobie absolutnie tego nie wyobrażam. I kawałek dalej znowu, i znowu, i znowu. Jak się Russel Crowe w Gladiatorze pospieszy, to nie zabiją mu żony. He? I o czym jest ten film wtedy? Dlatego zgadzam się z kolegą Piotrem, że wolę gry liniowe, ale dodam coś od siebie.

Wolę przygodówki liniowe, ale wtedy mam naprawdę poważne wymagania. Bo jestem jak wycieczkowicz na wycieczce. Daję się prowadzić, ale ufam, że zobaczę wszystkie najsupersze atrakcje w mieście i zdążę. Mój przewodnik ma wolną rękę, zaakceptuję nawet naciągane momenty, jeśli potem będzie mi zapierało dech w piersiach. Może więc dlatego gier liniowych jest tak niewiele, bo napisać dobrą historię i ją potem obronić przed graczami jest trudniej. Na drugim końcu jest sandbox. Sądzę, że pięć równie ciekawych opcji akcji to raczej kwestia niemożliwa. Nikomu się nie chce i nikt nie umie. No, chyba, że Molyneaux. On pewnie powie, że umie.

A Google już nad tym pracuje. Bo z kolei Google robi już teraz wszystko. A jeśli czegoś nie robi, to znaczy, że tego jeszcze nie powiedziało po prostu. //**Grabarz**

WOLĘ PRZYGODÓWKI LINIOWE, ALE WTEDY MAM NAPRAWDĘ POWAŻNE WYMAGANIA. BO JESTEM JAK WYCIECZKOWICZ NA WYCIECZCE. DAJĘ SIĘ PROWADZIĆ, ALE UFAM, ŻE ZOBACZĘ WSZYSTKIE NAJSUPERSZE ATRAKCJE W MIEŚCIE I ZDĄŻĘ

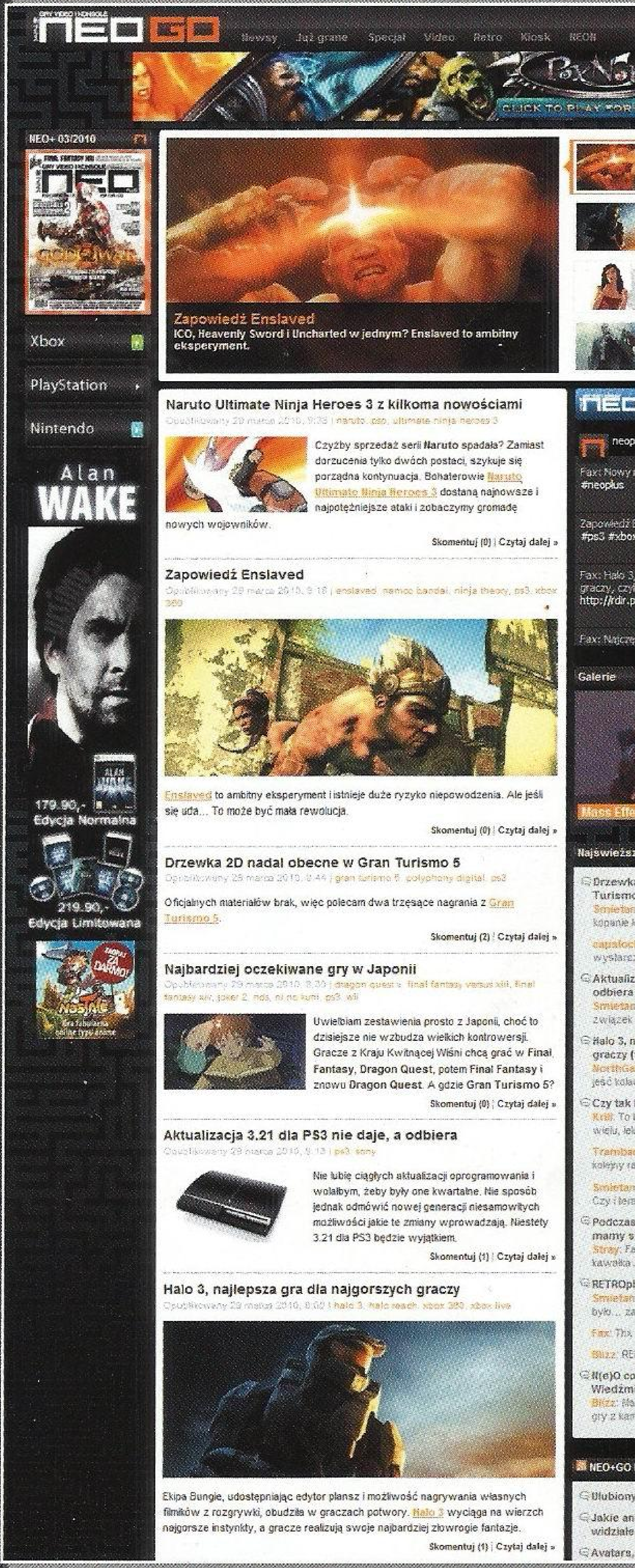

SOUNDTRACK:
R. STRAUSS "ALSO SPRACH ZARATHUSTRA"
YEAH!
SPEED!
WOOSH!
CZAAAAAAD…
TEN CHŁOPAK ZA BARDZO LUBI EKSPERYMENTOWAĆ
Nicun 2010

GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

NEOGO

- codzienna porcja nowinek ze świata gier video
- własne materiały video i screeny z najnowszych gier
- relacje z pokazów i imprez branżowych
- co piątek nowe NEO Comments autorów NEO+
- co tydzień konkurs; wygraj gadżety związane z grami
- ciekawe dyskusje i komentarze
- forum dla czytelników
- pierwsze informacje o kolejnym numerze NEO+
- w maju na NEOgo między innymi nowe materiały ze Splinter Cell: Conviction i Prince of Persia
- niebawem kolejne funkcje serwisu
- zapraszamy!



Zapowiedź Enslaved
ICO, Heavenly Sword i Uncharted w jednym? Enslaved to ambitny eksperyment.

Zapowiedź Enslaved

Halo 3, najlepsza gra dla najgorszych graczy

RETROplus – Gangsterska saga

Zapowiedź Kane & Lynch 2: Dog Days

Naruto Ultimate Ninja Heroes 3 z kilkoma nowościami
Opublikowany 29 marca 2010, 9:35 | naruto, psp, ultimate ninja heroes 3

Czyżby sprzedaż serii **Naruto** spadała? Zamiast dorzucenia tylko dwóch postaci, szykuje się porządna kontynuacja. Bohaterowie Naruto Ultimate Ninja Heroes 3 dostaną najnowsze i najpotężniejsze ataki i zobaczymy gromadę nowych wojowników.

Skomentuj (0) | Czytaj dalej »

Zapowiedź Enslaved
Opublikowany 29 marca 2010, 9:18 | enslaved, namco bandai, ninja theory, ps3, xbox 360

Enslaved to ambitny eksperyment i istnieje duże ryzyko niepowodzenia. Ale jeśli się uda... To może być mała rewolucja.

Skomentuj (0) | Czytaj dalej »

Drzewka 2D nadal obecne w Gran Turismo 5
Opublikowany 29 marca 2010, 8:44 | gran turismo 5, polyphony digital, ps3

Oficjalnych materiałów brak, więc polecam dwa trzęsące nagrania z Gran Turismo 5.

Skomentuj (2) | Czytaj dalej »

Najbardziej oczekiwane gry w Japonii
Opublikowany 29 marca 2010, 8:30 | dragon quest x, final fantasy versus xiii, final fantasy xiv, joker 2, nds, ni no kuni, ps3, wii

Uwielbiam zestawienia prosto z Japonii, choć to dzisiejsze nie wzbudza wielkich kontrowersji. Gracze z Kraju Kwitnącej Wiśni chcą grać w Final Fantasy, Dragon Quest, potem Final Fantasy i znowu Dragon Quest. A gdzie Gran Turismo 5?

Skomentuj (0) | Czytaj dalej »

Aktualizacja 3.21 dla PS3 nie daje, a odbiera
Opublikowany 29 marca 2010, 8:13 | ps3, sony

Nie lubię ciągłych aktualizacji oprogramowania i wolałbym, żeby były one kwartalne. Nie sposób jednak odmówić nowej generacji niesamowitych możliwości jakie te zmiany wprowadzają. Niestety 3.21 dla PS3 będzie wyjątkiem.

Skomentuj (1) | Czytaj dalej »

Halo 3, najlepsza gra dla najgorszych graczy
Opublikowany 29 marca 2010, 8:00 | halo 3, halo reach, xbox 360, xbox live

Ekipa Bungie, udostępniając edytor plansz i możliwość nagrywania własnych filmików z rozgrywki, obudziła w graczach potwory. Halo 3 wyciąga na wierzch najgorsze instynkty, a gracze realizują swoje najbardziej złowrogie fantazje.

Skomentuj (1) | Czytaj dalej »

Fax: Nowy numer NEO Plus coraz bliżej #neoplus
5 minut temu

Zapowiedź Enslaved http://rdir.pl/83hgn #ps3 #xbox360 #enslaved
7 minut temu

Fax: Halo 3, najlepsza gra dla najgorszych graczy, czyli jak grać, żeby było zabawnie http://rdir.pl/83cm
2 godziny temu

Fax: Najczęściej komentowane # 2 Jake

Drzewka 2D nadal obecne w Gran Turismo 5 (2)
Smietan: Fax, mieszane odczucia? To już kopanie leżącego. Mówię o graczach...
capslock: ja tam mam Forze 3 i mi wystarcza ;) a o GT już zapomniałem

Aktualizacja 3.21 dla PS3 nie daje, a odbiera (1)
Smietan: Jak myślicie ma to jakikolwiek związek z ostatnimi doniesieniami o...

Halo 3, najlepsza gra dla najgorszych graczy (1)
NorthGanjakaze: Tak to jest, kiedy idzie się jeść kolację w trakcie meczu!

Czy tak będą wyglądać gry na 3DS? (7)
Krill: To będzie pierwszy handheld od wielu, wielu lat którego jestem...
Trambambuk: 3D jest zajebiste. Nintendo kolejny raz zarządzi
Smietan: Wielkie N zadziwiło już nie raz. Czy i teraz zadziwi? Czas pokaże...

Podczas gry w Splinter Cell Conviction mamy się modlić? (1)
Stray: Fajny touch z wykorzystaniem kawałka Johnny'ego Cash'a.

RETROplus – Gangsterska saga (6)
Smietan: GTA SA nie tylko moim zdaniem było... za duże. Najlepsze miasto...
Fax: Thx :)
Blizz: RERTOplus :)

N(e)O comments – czy potrzebujemy Wiedźmina na konsolach? (13)
Blizz: Mam tylko nadzieję, że zostanie opcja gry z kamery wysoko zawieszonej...

Ulubiony serial TV 29 marzec, 2010

Jakie anime oglądamy ? / Co ostatnio widziałem... 29 marzec, 2010

Avatars, Sigs & Photos 29 marzec, 2010

www.neogo.pl

DRAGON AGE™
POCZĄTEK
PRZEBUDZENIE
PIERWSZY OFICJALNY DODATEK
DO GRY ROKU 2009 W KATEGORII RPG
fabryka słów
partner wydania
NAJLEPSZA FANTASTYKA W POLSCE SCIENCE FICTION FANTASY I HORROR
patron medialny

DODATEK DO GRY
DRAGON AGE POCZĄTEK
PRZEBUDZENIE
18
BIOWARE
EA

NOWA PRZYGODA ROZPOCZNIE SIĘ 19 MARCA

Powróć na pole bitwy pod Ostagarem i stań do walki przeciw Mrocznym Pomiotom. Odkryj zupełnie nową krainę Amaranthine zlokalizowaną w północnej części Fereldenu i rozpocznij odbudowę zakonu Szarej Straży. Od twoich decyzji zależy dalszy los całej krainy.

www.bioworld.ea.pl www.dragonage.pl

GRA TWÓRCÓW BALDUR'S GATE®
BIOWARE™

POLSKA WERSJA PL DUBBING

Gra w pełnej, polskiej wersji językowej
na PC DVD, PlayStation®3 i Xbox 360™

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PlayStation Network PC DVD ROM EA 18 www.pegi.info

© 2010 Electronic Arts Inc. EA i logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, logo BioWare, Dragon Age i logo Dragon Age są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. „PlayStation" i „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.